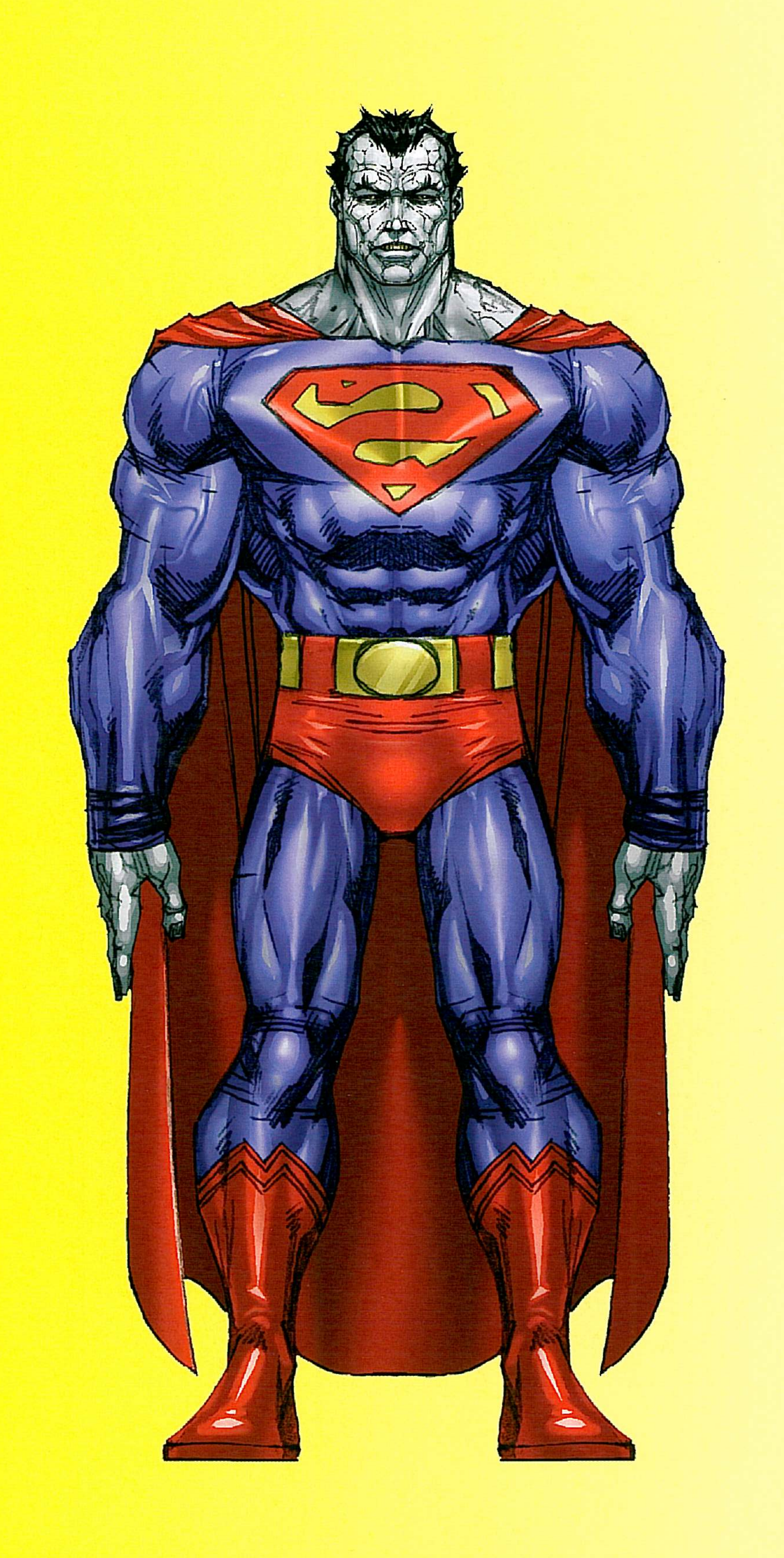

VIDEOGAME CULTURE
REVISTA MENSUAL | Nº28
EDGE®
PLAYSTATION | NINTENDO | PC | MÓVIL | PORTÁTIL | ONLINE
¡SE BUSCAN HÉROES!
DC UNIVERSE ONLINE: EL JUEGO DE PS3/PC QUE TRANSFORMARÁ EL MUNDO DE LOS MMOs
ESPAÑA 3,90€
PORTUGAL 4€ ALEMANIA 9,30€ AUSTRIA 8€ BÉLGICA 6,90€ SUIZA 12,90FR
GLOBUS
LO MÁS: STREET FIGHTER IV COD: WORLD AT WAR VELVET ASSASSIN FACEBREAKER
CLIFF BLESZINSKI HABLA DE CÓMO ES EL DESARROLLO DE GEARS OF WAR 2
NUEVO: NINJA GAIDEN II AGE OF CONAN BATTLEFIELD: BAD COMPANY ALONE IN THE DARK





Analizar juegos no es un juego. Criticar un producto que a una serie de personas les ha costado un largo tiempo crear no es tan fácil, en especial cuando la crítica no es buena y el resultado es una exigente nota en nuestra sección "Nuevo". **Edge** se caracteriza por hacer unas críticas rigurosas que son el fruto de meses de seguimiento de muchos juegos, todavía recuerdo que la portada del primer número que sacamos en nuestro país era de *Crysis,* un juego que se ha empezado a vender hace unos meses pero del que en **Edge** llevamos mucho tiempo hablando. De ahí que seamos capaces de hacer una crítica tan precisa, profunda y fundada, tanto que en la mayoría de las ocasiones los que hacen los juegos o los traen a nuestro país no pueden más que darnos la razón y esperar que en la próxima versión del juego el resultado mejore. En **Edge** tenemos mucho respeto al trabajo desarrollado por las empresas y sus profesionales a la hora de crear un juego, pero respetamos más a los lectores que buscan en nuestra revista, que también es la vuestra, un análisis realista sobre los nuevos títulos que se ponen a la venta.

Quiero recomendaros la lectura del completo reportaje sobre el nuevo juego tipo MMO: *DC Universe Online.* No sólo por ser nuestro tema de portada, sino por estar a la altura de lo que todos deseamos cuando se esta preparando un juego. Lo esperamos con interés, deseamos saber todo sobre él y es en este reportaje donde te contamos toda la verdad de lo que seguro será un nuevo bombazo cuando salga.

También es más que interesante lo que Cliff Bleszinski nos cuenta del nuevo *Gears of War 2* para 360. Muchos de los que disfrutamos de la primera entrega y sabemos lo que eso supuso para la 360 y para el juego multijugador, esperamos mucho de esta segunda entrega y estoy seguro de que no nos decepcionará.

AITOR URRACA, DIRECTOR. 





Diversión Frenética para Cuatro Jugadores

¡Más de 30 personajes para elegir!

Elige tu personaje favorito y saca partido de sus movimientos exclusivos. ¡Lucha para ver quién es el mejor en peleas de cuatro jugadores!




Explora y Vive la Aventura

El modo "El emisario subespacial" reúne a dos personajes en una aventura que pondrá a prueba todas sus habilidades. Se trata de una variante de juego original dentro del universo de Super Smash Bros. Brawl, en la que los combatientes se unen para derrotar a un ejército de invasores extraños.




Pelea On-line

¡Pon el mundo a tus pies!

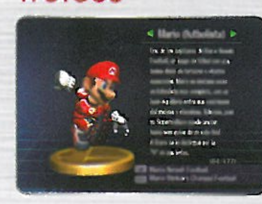




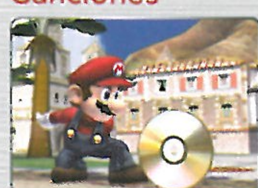
Conecta tu Wii a Internet, juega contra amigos o enemigos de todo el mundo... y sorpréndeles con mensajes especiales.

El Baúl

Trofeos



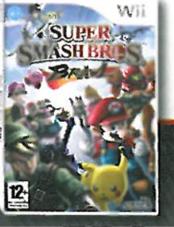
Canciones



Hazte con cientos de trofeos exclusivos a medida que luchas. Podrás descubrir un montón de secretos históricos de los personajes o simplemente admirarlos, dispuestos como tú elijas, en la pantalla.

Descubre más acerca de Super Smash Bros. Brawl en la web oficial: www.smashbros.com. Allí encontrarás información, movimientos especiales ¡y muchas cosas más!













www.revistaedge.es

Director: **Aitor Urraca**
aurraca@globuscom.es
Director de Arte: **Carlos Girbau**
cgirbau@globuscom.es
Redactora: **Sara Borondo**
sborondo@globuscom.es
Secretaria de Redacción: **Paloma Carrasco**
revistaedge@globuscom.es
Colaboradores: **Nacho Ortiz, Tonio L. Alarcón, Luis García Navarro, Lola Mayo, Ramón Méndez, Carlos González, Ricardo Zapatero y Alejandro Pascual.**

PUBLICIDAD
Director Comercial: **Daniel Bezares**
dbezares@globuscom.es
Tel.: 914 471 202 Fax: 914 456 003
Jefe de Publicidad: **Julia Muñoz**
jmunoz@globuscom.es
Tel.: 914 471 202
Jefa de Coordinación: **Almudena Raboso**
araboso@globuscom.es
Cataluña:
Director de Delegación: **César Silva**
csilva@globuscom.es
Tel.: 932 188 554 Fax: 932 188 252
Jefe de Publicidad: **Jesús Torras**
jtorras@globuscom.es
Coordinación: **María Miguel**
mmiguel@globuscom.es
País Vasco:
Jefe de Publicidad: **Mikel Díaz de Argandoña**
globusmikel@telefonica.net
Tel. Móvil: 670 802 890

PRODUCCIÓN
Directora Técnica: **Eva Pérez**
eperez@globuscom.es
Jefe de Producción: **David Ortega**
Internet: **Cani Montes**
Sistemas: **Oscar Montes**
Fotomecánica: **Da Vinci**
Impresión: **Rotedic**

DIFUSIÓN
Director de Promoción y Ventas: **Antonio Esturillo**
aesturillo@globuscom.es
Suscripciones: Alicia Rodríguez
c/ Covarrubias, 1-1º. 28010 Madrid
Tel.: 914 471 202. Fax: 914 456 003
suscripciones@globuscom.es

RECURSOS HUMANOS
Directora: **María Ugena**
mugena@globuscom.es

ADMINISTRACIÓN
Director Financiero: **José Manuel Hernández**
txhdez@globuscom.es
Jefa de Tesorería: **Ana Sánchez**
aschez@globuscom.es
tesoreria@globuscom.es
Administración Ventas Directas: **Antonio Diarruyo**

EDITORIAL
Directora General de Publicaciones
Marisa Pérez Bodegas
mpbodegas@globuscom.es
Asistente Dirección Publicaciones
Montse Busqué
mbusque@globuscom.es

EDITA
GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
www.globuscom.es
Presidente: **Alfredo Marrón**
amarron@globuscom.es
Dirección: Covarrubias, 1. 28010 Madrid
tel.: 914 471 202. Fax: 914 471 043

Distribución España: SGEL
Sobretasa aérea para Canarias: 0,15€
F. Imp. 12/08 Printed in Spain

Depósito legal: **M-15716-2006**



SUMARIO

NÚMERO 28

Este mes

Todos los meses

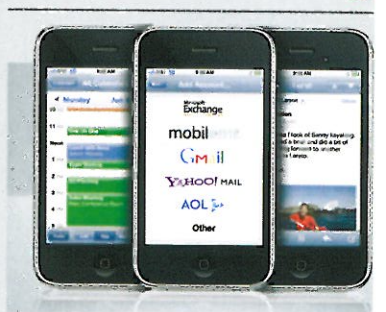


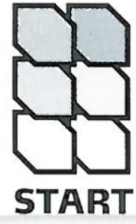
SUMARIO
CONTINUACIÓN

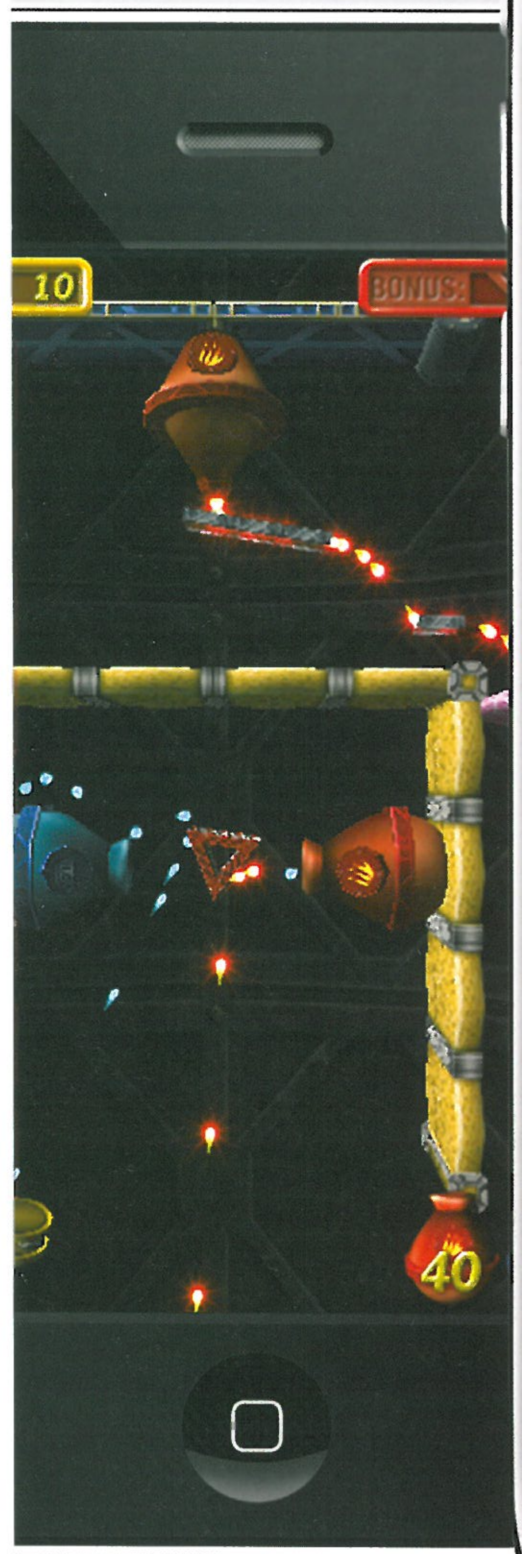
Lo más

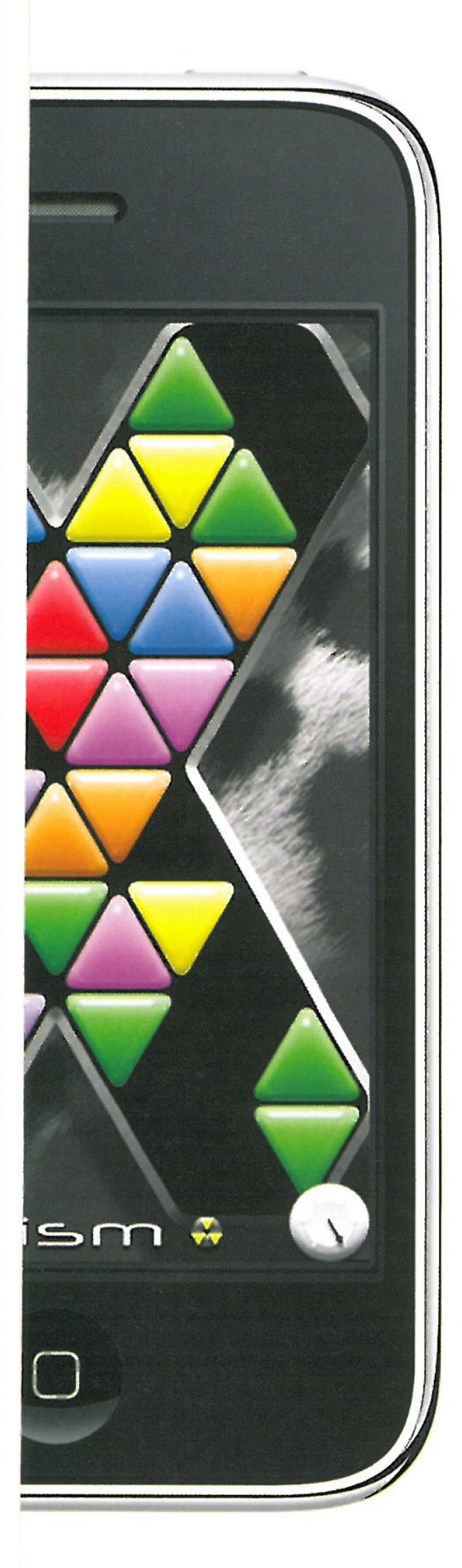
Nuevo

START






10
BONUS:
40
AT&T 3G
9:42 AM
Just Added
Staff Favorites
SEGA
SUPER MONKEY BALL
ebay
The Iconfactory
Twitterrific
302 reviews
FREE
Loopt, Inc.
Loopt
500 reviews
FREE
Six Apart
TypePad
235 reviews
FREE
eBay Inc.
eBay
FREE
Featured
Categories
Top 25
Search
Updates



HARDWARE

El ejército de las 3G

Ya está aquí: Más barato y más rápido: ¿puede Apple redefinir el juego portátil con el iPhone 3G?

Ya ha llegado a España el iPhone, que con nuevas especificaciones (conexión móvil de datos, batería de larga duración y GPS), ha dejado de ser un lujo caro para convertirse en un artículo asequible. A España ha llegado de la mano de Telefónica a un precio que oscila entre la gratuidad (combinando los planes de fidelización y la contratación de tarifa plana) y los 359 euros para el modelo de 16 G. Con todo esto, gana terreno la idea de que la empresa que arrasó llevando la industria musical al iPod y a iTunes puede revolucionar la industria del teléfono móvil.

El claro interés de Apple por los juegos, con la presentación de prototipos de *Spore* y *Super Monkey Ball,* puede hacer que esta empresa revolucione también la industria de los juegos para móviles. Las capacidades del hardware de IPhone, el programa de desarrolladores de iPhone y la forma en que se distribuirá este software no tienen que ver con todo lo que se ha visto hasta ahora en teléfonos móviles o en consolas portátiles. iPhones podrá descargar software directamente de App Store de Apple, desarrollando una función que ni Nintendo ni Sony han explorado aún en sus consolas. Se podrá acceder a App Store desde los ordenadores a través de iTunes. Apple ha hecho accesible el desarrollo de software tanto para grandes empresas como para programadores caseros, permitiendo la descarga gratuita de iPhone SDK, y sólo cobra 62 € por la posibilidad de probar programas en iPhones reales (en lugar de en el simulador de SDK) y distribuirlos en App Store. El teléfono cuenta con un hardware potente, maneja el 3D a través de su chip de gráficos PowerVR y está equipado con una veloz CPU (ver el recuadro de la página siguiente), y además incluye una pantalla táctil y un acelerómetro, sin más botones que una sencilla tecla. Muchos desarrolladores creen que esto es muy atractivo. "Ese dispositivo no intimida al usuario, y creo que pronto podremos ver fenómenos similares a los que han ocurrido con la Wii y la DS en cuanto al crecimiento de la población de jugadores –afirma **Simon Oliver,** de Handcircus, un desarrollador independiente que trabaja en un plataformas en 2D llamado *Rolando*–. Los que hayan jugado con Touch Generations en la DS sólo tienen que dar un pequeño paso para jugar con títulos iPhone".

"Podremos ver fenómenos similares a los que han ocurrido con la Wii y la DS en crecimiento de la población de jugadores"

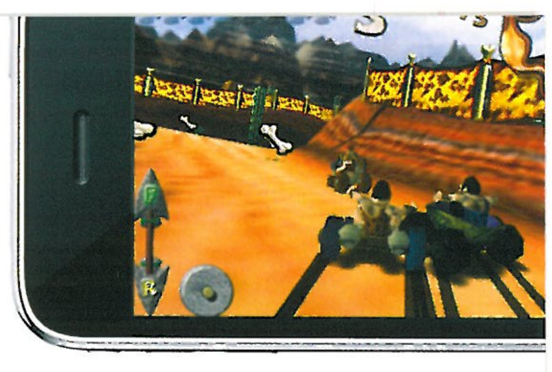


En la página siguiente, desde la izquierda: *Enigmo;* App Store tal como se verá en iPhone; *Trism;* y el menú principal del firmware actualizado del iPhone.

Igual que los desarrolladores tuvieron que pelear para descubrir cómo utilizar la interfaz de la DS cuando se lanzó por primera vez, ahora tienen que entenderse también con iPhone, que carece de los recursos alternativos de la DS: el D-pad y los botones frontales. "Técnicamente no es nada difícil utilizar la pantalla táctil y los acelerómetros, y la sensibilidad es mucho mayor de lo que esperábamos –explica **Yen-Kwoon Hun,** vicepresidente de tecnología en el estudio para móviles IUGO, en Vancouver, que trabaja



Rolando, desarrollado por Handcircus, recuerda, pongamos, a *LocoRoco,* pero ofrece más interacción basada en la física y se adapta naturalmente a la inclinación del iPhone.



actualmente en varios títulos iPhone, entre ellos un FPS llamado *Re-Volt*–. El problema principal es cómo utilizarlo, los diseñadores tienen que resolver cómo jugar a un juego tradicional sin botones". La solución para *Re-Volt* es controlar el movimiento de inclinación del iPhone y disparar tocando la pantalla. Para Digital Legends, que en la presentación de la WWDC ofreció una demo de *Kroll,* los acelerómetros se utilizan para hacer que el personaje salte más alto. "¡Creemos que podemos mejorarlo, pero de momento está bien! –reconoce el director de estrategias de contenidos, **Simon Lee,** que explica que el proyecto sólo estuvo un mes en desarrollo en otras plataformas móviles antes de que su equipo lo adaptara a iPhone en sólo dos semanas–. Pensábamos: '¿cómo podemos hacer los saltos?' Probamos a jugar con las esquinas de la pantalla y también sacudiendo el aparato" En la página opuesta tienes toda la información sobre esta empresa española.

"Usar un dedo para controlar los juegos es como jugar con la DS utilizando un perrito caliente. El reto está en ser preciso"

No se trata simplemente de transferir el diseño de la pantalla táctil de la DS al iPhone. Oliver afirma: "Usar un dedo para controlar los juegos es como jugar con la DS utilizando un perrito caliente. Si un objeto es muy pequeño, no puedes ver lo que estás intentando seleccionar, así que el reto está en la precisión. La pantalla táctil está mucho más adaptada para los movimientos gestuales que para la función tradicional de seleccionar y pinchar, así que el sistema de control ha evolucionado considerablemente. Pero no estoy totalmente seguro de si será fácil o no utilizar el acelerómetro para controlar el juego cuando vayas por la calle: sería muy frustrante si un codazo inocente arruinase diez minutos de esfuerzos". Reconoce, sin embargo, que este alejamiento de los mandos más habituales puede favorecer la innovación para hacer ports.

La amplia serie de herramientas del SDK, que se lanzó en marzo en la web de Apple junto con una gran cantidad de documentación, ha logrado que los desarrolladores consideren que iPhone es fácil de manejar desde un punto de vista técnico. Y ha servido para desacreditar la suposición de que una de las plataformas de móviles más potentes exigirá recursos de desarrollo mucho mayores. "En cierto sentido, es más fácil trabajar con él porque estás menos limitado por los recursos del sistema. Así que es como una pequeña revolución, porque estamos muy habituados a la escasez de memoria y cosas así", afirma Hun. Y la interfaz puede liberar de una carga a los desarrolladores de juegos para móvil: "N-Gage es también una plataforma cerrada, pero hay muchos móviles compatibles con ella, con múltiples diseños de teclados. Quizá trabajar con el iPhone sea más fácil, porque el diseño será siempre el mismo", dice Lee. Hun reconoce: "Trabajar con N-Gage y iPhone es más fácil

Atractivo básico

¿Qué esconde iPhone en la manga?

Los desarrolladores están todavía descubriendo con qué potencia trabajarán. Oliver, de Handcircus, dice que su CPU es más potente que la de PSP, pero su chip de gráficos es menor, mientras que IUGO afirma: "Es una de las plataformas de móviles más potentes con las que hemos trabajado. Su capacidad gráfica la coloca en lo más alto, no hay muchas máquinas que puedan dar soporte a OpenGL". Pero Lee, de Digital Legends, no lo tiene muy claro: "IPhone es en realidad muy parecido a lo que estamos viendo con la N95. Los sistemas operativos son diferentes, y la resolución de pantalla y la pantalla táctil también. Pero, en cuanto a funcionamiento, se trata de sistemas similares".



Kroll, de Digital Legends, es un juego de acción en 2.5D con mandos táctiles y de movimiento.



Trism, de Demiforce, demuestra lo lejos que puede llegar el tirón de los juegos iPhone.





Potencia para móviles

Los creadores de *One* para N-Gage se han convertido en uno de los estudios de desarrollo para móviles más solicitados

La historia de este estudio de desarrollo barcelonés es una de superación ante la adversidad. Cuando nos recibe Simón Lee, su director de contenidos estratégicos, en sus oficinas en pleno centro de la Ciudad Condal, todo va sobre ruedas en la empresa pero, como éste nos relata, sus inicios no fueron nada sencillos. Sus tres fundadores, Xavier Carrillo, Ángel Cuñado y José Luis Vaello, decidieron unir fuerzas tras el sonoro fracaso de ese gran proyecto que hundió a Rebel Act, el tristemente recordado *Blade: The Edge of Darkness*. El francés Jean Phillipe Raynaud les apoyó como inversor, y con el impulso de un crédito del Ministerio de Industria decidieron aprovechar la experiencia adquirida para llevar adelante otro ambicioso videojuego para PC, *Nightfall Dragons*, con el que hacer arrancar esa versión primigenia de la actual Digital Legends. Pero el frenazo de inversiones que se produjo en los Estados Unidos tras los ataques terroristas del 11-S destinaron al olvido sus esfuerzos, convirtiendo su proyecto en otro sueño imposible de cumplir.

La resurrección del estudio tuvo, de hecho, nombre y apellidos: Nokia N-Gage. Durante unas jornadas sobre videojuegos organizadas por La Salle en 2004, los componentes de Digital Legends le hicieron a los representantes de la compañía finlandesa una demo tecnológica de un futurible juego de lucha con armas, funcionando sobre un ordenador portátil. Lo mostrado unía una gran calidad gráfica con el detalle que más llamó la atención de los directivos de la empresa: la posibilidad de disputar partidas multijugador vía Bluetooth. Tras las correspondientes negociaciones, a Nokia no le tembló el pulso a la hora de convertir al estudio en first party con el objetivo de que, lo más rápido posible, convirtieran lo visto en la demo en un videojuego para su consola N-Gage, finalmente bautizado como *One*. El éxito, en una plataforma con tan poco tirón popular, no pudo ser espectacular –a pesar de que recibió continuas alabanzas críticas–, pero les sirvió para colocarse de nuevo en la cresta de la ola.

Su apuesta en exclusiva por los dispositivos móviles no se consolidó, sin embargo, hasta que Digital Legends se vio obligado a discontinuar un proyecto para PC que estaba llevando a cabo con NCSoft, *Soccer Fury*. La intención era, un poco siguiendo el modelo de *Guild Wars*, ofrecer este título deportivo gratuitamente a través de internet, para luego ofrecer contenidos adicionales a cambio de micropagos. Sin embargo, a medida que avanzaban en la programación se hizo evidente que se trataba de un modelo de negocio que no resultaba viable para el estudio, y decidieron abandonarlo. En cambio, en el segmento de los celulares vieron muy claro que sí podían aportar un nivel tecnológico muy por encima de la media de productos que salen habitualmente al mercado, casi todos concebidos en 2D o con un uso de los polígonos realmente primitivo.

> En el segmento de los juegos para móviles, Digital Legends aporta un nivel tecnológico muy por encima de la media de productos que salen al mercado, casi todos 2D o con un uso primitivo de las 3D

Trabajo, desde luego, no les falta. Este verano dejarán listo *One Two*, secuela de su juego de lucha que ha sido concebida para la nueva plataforma de juego N-Gage de Nokia, con la que la marca apuesta por el funcionamiento por software en algunos de sus modelos comerciales más potentes del mercado. Lo que ha obligado a Digital Legends a llevar a cabo un producto altamente adaptable a los diversos móviles de la compañía finlandesa: el secreto de que lo hayan conseguido está en la posibilidad de desconectar características gráficas respecto a una configuración máxima por defecto, como en los juegos de PC. Han trabajado, además, para simplificar al máximo el control, permitiendo realizar todos los golpes de sus luchadores con dos botones.

Aunque su lanzamiento más esperado quizá sea *Kroll*, la primera IP propia que lleva a cabo el estudio desde su tristemente fallido *Nightfall Dragons*, y por la que Apple se interesó inmediatamente en cuanto supo de ella. La aparición de Xavier Carrillo en la conferencia de la Worldwide Developer Conference 2008 –junto al mismísimo Steve Jobs– para presentar el proyecto les ha puesto en boca de todos a nivel mundial, despertado un interés excepcional a nivel de prensa y público. Tras un proceso de intercambio de ideas e impresiones entre las dos empresas que duró entre dos y tres semanas, la programación se ha dejado en las manos de Digital Legends.

Aun así, este proyecto exclusivo para el iPhone, que podrá comprarse a través de internet mediante la tienda App Store a partir de septiembre, se lleva con un secretismo absoluto por petición expresa de Apple. De ahí que apenas se sepa nada al respecto, más allá de algunas capturas que dan una idea del tono y las posibilidades de *Kroll*.

Pero, según nos cuenta Lee, éste es sólo el principio de su historia. Tienen muchos proyectos e ideas en proceso de depuración, en los que pretenden explotar a fondo las posibilidades gráficas de los terminales, como otro juego para N-Gage que, en palabras de sus responsables, apostará por un realismo nunca visto en teléfonos móviles... Aunque aún tardaremos en verlo, el resultado será, no hay duda, espectacular.

IMAGEN: DAVID NOTIVOLI



IMAGEN: DAVID NOTIVOLI

Las poquísimas imágenes que se han publicado de *Kroll*, incluidas las que adornan este artículos son aquellas que ha permitido Apple. La compañía cuida sus productos al máximo para que, cuando lleguen al mercado, sólo lo hagan de la forma perfecta.



Super Monkey Ball fue lo más llamativo tanto en la presentación del SDK de Apple en marzo como en la WWDC, y se controla, naturalmente, inclinando el iPhone. En marzo, su equipo había creado un prototipo y cuatro niveles, y en junio había diseñado 110.

La WWDC incluyó, curiosamente, *Cro Mag Rally,* de Pangea Soft, el port de una serie originalmente creada para OS 8. Los mandos de inclinación se adaptan bien a los juegos de carreras.

que con J2ME y BREW". Pero han sido pocos los grandes desarrolladores que se han comprometido con la plataforma. *Super Monkey Ball,* de Sega, y *Spore,* de EA, son los nombres más importantes que se han revelado, aunque Namco, THQ y PopCap han manifestado su apoyo al iPhone. Incluso los mayores especialistas en desarrollo para móviles, como Gameloft y Glu Mobile, no han revelado aún sus planes, aunque el pasado mes de marzo Gameloft anunció que tenía listos 15 títulos para lanzarlos a lo largo de 2008.

El problema es la base instalada de iPhone. Apple no revela nunca cifras reales, pero el año pasado Steve Jobs anunció que esperaba haber vendido diez millones de unidades a finales de año. Cindy Cook, responsable de estrategia de Vivendi Games, afirmó en la Games Conference de Los Ángeles el pasado mayo que la base instalada aún no era suficiente para justificar la producción. "Diez millones es un chiste para un fabricante como Nokia –dice Lee, cuya empresa es desarrolladora firstparty para Nokia–. Estoy de acuerdo en que el iPhone es una máquina estupenda, pero, en términos de dominio de mercado, Apple tiene todavía mucho camino por recorrer". Pero, puesto que siente que es probable que los usuarios de iPhone conformen un público entusiasmado por los juegos, va a añadir esta plataforma a las otras muchas que su compañía apoya.

Apple no cobrará las licencias que cobrarían Nintendo, Microsoft y Sony en las aplicaciones que se distribuyen a través del App Store. Y, puesto que va a ser la única fuente de software de iPhone, ya no es necesario que los distribuidores de juegos para móviles y los desarrolladores tengan que establecer relaciones con los transportistas. Apple establecerá algún proceso de aprobación para el software lanzado en App Store, pero todavía no está claro cómo será. Después de todo, App Store tendrá las mismas facilidades de navegación que iTunes, ofrecerá la posibilidad de acceder a productos utilizando web links, y contará con un sistema para recoger los comentarios de los usuarios; y a todo esto, Apple añade un coste inicial de tan sólo 62 € para acceder al programa de desarrollo y el 30 por ciento de las ventas.

"IPhone es algo realmente positivo para desarrolladores pequeños e independientes como nosotros, porque permitirá que el poder cambie de manos, y contribuirá al equilibrio –concluye **Sarah Thomson,** de IUGO–. Durante mucho tiempo los transportistas han tenido todo el poder. Tienes que ser un gran distribuidor para tener una buena relación con ellos, y ahora App Store nos va a permitir sacar nuestros juegos sin su aprobación. Eso es muy positivo para nosotros y creará un efecto dominó para juegos más interesantes". Nokia, Sony, Nintendo y los distribuidores de teléfonos móviles mirarán todo esto con recelo; ha llegado el momento de que los desarrolladores de juegos nos demuestren de lo que es capaz el iPhone.

Pangea Soft presentó en el WWDC *Enigmo,* un puzle en el que se redirige el agua que cae usando mandos táctiles. También éste es un port de un título OS X. Teniendo en cuenta desde cuándo tienen acceso al SDK los desarrolladores, los ports son inevitables.



El FPS *Re-Volt,* de IUGO, empezó como una demo de software 3D, pero ha crecido hasta ser un juego completo. El movimiento se efectúa por inclinación y el disparo es automático o pulsando botones.











Trabajar con colegas pone en peligro tu vida, dice Hocking: "Pueden pedirte que hagas algo mientras tú estás en una misión".

Nacido libre

La sabana de *Far Cry 2* da al jugador espacio para armar un lío, pero ¿podrá contar una historia coherente?

Clint Hocking (abajo), director creativo del estudio de Ubisoft en Montreal afirma que uno de los mayores retos en el desarrollo de Far Cry 2 es asegurarse de que el juego sea narrativamente satisfactorio y que sea libre. Nos llevamos a Hocking aparte después de su presentación en Ubidays para que nos explicara cómo lograr que los jugadores disfruten.

Has dicho que los compañeros regidos por la inteligencia artificial (IA) de *Far Cry 2* son importantes para la historia en sentido general, pero pueden morir

Al menos uno de los compañeros debe vivir hasta un momento determinado dentro de la historia. Pero eso no quiere decir que sea invencible, sino que se convierte en ilocalizable. Tienes que encontrarlos, liberarlos, implicarlos en el combate y luego dispararlos para deshacerte de ellos. Sólo entonces se produce una situación extraña con el guión algo forzado.

¿Espera dirigir las experiencias de los jugadores con la historia, o quiere ofrecer al jugador un parque de atracciones?

Lo principal es lo que tiene el juego de exploración, las oportunidades para que el jugador cree sus propios objetivos. La pregunta es: ¿cómo llenas un mundo abierto y que dé la sensación de que siempre hay cosas que hacer? Desde mi punto de vista, hay que dar al jugador muchas cosas para motivarle para diseñar sus propios objetivos. *Crackdown* es un buen ejemplo. A menudo tu objetivo es subir al edificio más alto, y eso motiva a los jugadores.

> **"¿Cómo llenas un mundo abierto y que dé la sensación de que está lleno de cosas que hacer? Hay que dar al jugador muchas cosas para motivarle"**

¿Qué les parecen otros juegos que están utilizando mundos abiertos?

Creo que tenemos mucho más en común con *GTA* o con *Crackdown* que con *Doom* o *Quake*,. El género está evolucionando y aún no tiene cliché, y quizás por eso los juegos son tan atractivos. Tienen una forma tan libre que hay mucho espacio para la expresión. Lo que me atrae como jugador es la oportunidad de expresarme. No me gustan esos juegos en los que siento que no puedo expresarme.

Incluso cuando trabajaba en la serie *Splinter Cell*, Hocking no quería que Sam Fisher dijera nada que desentonara con la intención del jugador.



WEB DEL MES

La serie "Iwata Asks" ("Iwata pregunta"), en la que el presidente de Nintendo, Satoru Iwata, pone a prueba a algunos de los diseñadores y técnicos senior de Nintendo, lleva ya cierto tiempo en marcha. Es imprescindible para cualquiera que esté interesado en el presente del gigante de Kyoto y sus innovaciones. Figuras como Shigeru Miyamoto, Genyo Takeda y, por supuesto, Iwata, hablan con una libertad que no suele verse en sus encuentros con los medios profesionales, y el resultado es fascinante. Cabe destacar los capítulos dedicados a *Crossbow Training*, de Link, a *Wii Fit*, y al propio diseño de Wii. Indica claramente lo vigilada que ha estado esta serie de preguntas y respuestas el hecho de que la página de Nintendo carece de un depósito centralizado para las entradas, así que tienes que utilizar una herramienta de búsqueda, pero es un precio pequeño.

Site: Nintendo – Iwata Asks
URL: us.wii.com



HARDWARE

Control mental

¿Logrará OCZ Tecnology prescindir del gamepad o ganará el ratón la batalla de las teclas?



El software lleva incorporados perfiles de principiante para un puñado de juegos populares, entre ellos *Half-Life 2* y *Unreal Tournament III*, además de mandos WSAD estándar.

Si un futurólogo predijese los cambios que sufrirán los juegos este siglo, seguramente el primer anacronismo que tiraría a la papelera sería el sistema tradicional de manejo manual. Si consideramos que es una cuestión de traducción, de convertir las intenciones del jugador en acciones dentro del mundo del juego, depender de un elemento físico que implica apretar botones o teclas es como dedicarse a traducir remitiéndose siempre a la piedra de Roseta. Podría decirse que el objetivo final en el manejo de juegos es ejecutar nuestras intenciones de forma directa solamente a través del pensamiento. Con la introducción del pomposamente llamado Neural Impulse Actuator, de OCZ Technology (www.ocztechnology.com/lanparty/index.html), los jugadores de PC al menos empiezan a orientarse hacia este ansiado ideal. El sistema NIA consiste en tres electrodos unidos a una banda que se sujeta a la frente y rodea la cabeza, y detecta los llamados biopotenciales: cambios mínimos en la actividad que se produce en la superficie de la piel. Dependiendo de las distintas frecuencias, las señales se subdividen en musculares, oculares (mirada hacia la izquierda y hacia la derecha) y ondas cerebrales (alfa y beta). Gracias al software incluido y a un sistema de perfil personalizable, se pueden relacionar las señales con la presión de las teclas; la evaluación de la respuesta muscular es la más fácilmente manipulable. Aunque en la mayoría de los juegos esto no permitirá prescindir del control manual, cuando los jugadores vayan dominando con más precisión la generación de señales, se podrá asignar más cantidad de datos individuales a cada uno de los niveles del espectro. En

Una reacción muscular involuntaria cuando un enemigo aparece puede desatar una descarga de artillería antes de que el jugador haya tenido tiempo para procesar el estímulo visual



Hasta que la mente domine sobre la materia, éstas son las opciones más novedosas de controlar un juego



N52TE, DE BELKIN

Pensado para FPS, RTS y MMORPG. Se utiliza con la mano izquierda mientras que con la derecha manejas el ratón. Una de sus principales ventajas es que cuenta con tres mapas de teclado totalmente configurables y puedes asignar teclas o macros. Esto supone el trabajo inicial de configurarlo, pero, si logras acostumbrarte a lo novedoso de su diseño, resulta útil y cómodo. **Precio: 69,99 €**

FPS GUN, DE ZALMAN

Se coge como si fuera un joystick. Tiene 5 botones programables y está diseñado para utilizarlo en FPSs. El color de la rueda de scroll indica rápidamente a cuántos dpis funciona el ratón en cada momento. Tiene un diseño ergonómico (sólo para diestros). Con el pulgar controlas la rueda de scroll y dos botones, y los dedos índice y corazón manejan los dos gatillos. Al ser más alargado manejas más campo de pantalla con menos movimiento. Fuera de los juego se hace difícil de manejar. **Precio: 52,97 €**





G15, DE LOGITECH

Teclado de gran tamaño, con pantalla que lo mismo puede informar del rendimiento de la CPU que dar información de tu personaje durante el juego. Tiene seis teclas G a las que se puede asignar una acción de teclado o una macro, en tres mapas diferentes. Retroiluminación con dos intensidades de brillo. Dispone de un botón que bloquea las teclas propias de Windows durante las partidas. **Precio: 99,99 €**

G-PAD PRO, DE EDIMENSIONAL

eDimensional ha comenzado a producir un mando para discapacitados (o para jugadores que quieran controlar todo con una mano) compatible con PS2, PS3 y PC. Todos los botones y sticks se controlan con una mano. Es modular: se puede quitar cada elemento y colocarlo de la forma en que sea más útil para el usuario. Ha sido diseñado por el modder de consolas Ben Heckendorn (BenHeck). Se encarga en edimensional.com. Parte del dinero irá a una ONG. **Precio: 130 $**





Jugar a Pong (derecha) con los brazos cruzados será sin duda lo primero que harán muchos compradores del periférico de OCZ, pero los títulos 3D más sofisticados necesitarán algún elemento como un ratón.



la práctica, llevará varias horas de ejercicios faciales llegar a conseguir la precisión necesaria para controlar con éxito el movimiento y, por ejemplo, disparar con un shooter en primera persona mientras el jugador sigue unido a su máquina por el cordón umbilical del ratón.

Una de las mejores herramientas de entrenamiento y también el elemento colectivo del sistema, es una reproducción de *Pong* que puede controlarse sólo con señales musculares. Si el jugador aprieta la mandíbula o enarca las cejas, la pala se moverá en dirección norte, y, si relaja el gesto, se quedará abajo, pero la tecla sigue siendo fundamental para manejar todo el espectro de posiciones intermedias.

Aunque el software del sistema incluye tutoriales para instalarlo y calibrarlo, este tipo de guía no aporta mucho para aprender a manejar cada tipo de señal, convirtiendo un proceso de aprendizaje ya largo de por sí en algo todavía más difícil de digerir. Pero tu empeño tendrá su recompensa en un descenso sustancial de los tiempos de reacción, pues los tradicionales bucles de neuronas desaparecen de la ecuación.

En lo que se refiere al movimiento, no es necesariamente una gran ventaja, pero una reacción muscular involuntaria cuando un enemigo aparece tras una esquina puede desatar una descarga de artillería antes de que el sorprendido jugador haya tenido tiempo para procesar el estímulo visual. La velocidad con la se produce (se habla de entre 80 y 150 milisegundos en comparación con los 200 que se necesitan para un clic de ratón) y el carácter inconsciente de esta reacción se unen para producir una aproximación a la previsión mental.

En un momento en que los shooters manejados con teclas son la piedra angular del juego para PC y que los premios de los concursos siguen aumentando, el atractivo de una mejora garantizada de resultados en el juego convertirá NIA en un sistema que, para un cierto público, aunque sea pequeño, bien vale los 125 € de precio de salida. Pero el limitado número de posibles escaneos y la fiabilidad de los macros mecánicamente predecibles serán sin duda menos atractivos para este mismo público. En cuanto al público en general, el Actuator de primera generación corre el peligro de quedar convertido simplemente en una divertida novedad más que en la primera exploración de un área muy válida en la que la fabricación de periféricos podría expandirse. En comparación con los últimos retos planteados a los tradicionales sistemas de control, como el Wiimando sensible al movimiento, o la imitación de instrumentos de *Guitar Hero,* la práctica necesaria para que el sistema sea fiable convierte a NIA en un elemento exclusivo, en un momento en que los videojuegos tienden cada vez más a la globalización. Si el concepto triunfa en el simplificado entorno de las consolas, que es el objetivo último de OCZ, resultará clave la combinación de un mejor calibrado de la división de frecuencia, un aprendizaje más ágil y el diseño de juegos específicos para este sistema.



"Hay gente que se mete en líos con el porno en internet. Pero los jugadores de ordenador son más difíciles de convencer. La gente se avergüenza de los juegos de ordenador. Pero es socialmente aceptable tener problemas con el porno".
Son palabras del **Dr. Jerald Block,** un psiquiatra de Portland, Oregon, que ha descrito una nueva patología psicológica: uso patológico del ordenador.

"Creo que los videojuegos y YouTube cambiarán el mundo. Porque cuando la gente ve la basura que consume todo el mundo, quieren consumirla ellos también".
En *The Colbert Report,* **Salman Rushdie** considera los videojuegos como una exportación cultural occidental crucial para pacificar los países islámicos más duros. Pero, espera, ¿los ha llamado basura?

"Estamos trabajando para solucionar el problema; tus pechos volverán en breve a tener su tamaño normal"
Funcom apacigua así a las disgustadas hordas bárbaras de *Age Of Conan,* cuyos personajes femeninos tienen los pechos desinflados debido al lanzamiento de un virus.



DUALSHOCK 3, DE SONY

En la segunda quincena de julio llega a España el mando inalámbrico DualShock3 para PlayStation3, con vibración, aunque conserva la sensibilidad al movimiento del Sixaxis. PS3 recupera así uno de los elementos que favorecen la inmersión en los juegos más solicitados por los usuarios y desarrolladores, como demuestra el hecho de que desde 1998 se hayan vendido 28 millones de DualShocks. Precio: 59,99 €

WIRELESS KEYBOARD PS3, DE LOGIC 3

Teclado inalámbrico de 32 teclas para la PlayStation 3. Se puede usar con el mando oficial de Sony o el de Logic3. De momento, su principal aplicación es introducir direcciones web para el navegador o para los perfiles de jugador, pero en el futuro puede servir para las funciones de chat de MMOs u otros juegos online. Para utilizar las teclas de símbolos es necesario utilizar las dos manos, con la incomodidad que esto supone. Precio: 19,90 €





ADAPTADOR PARA NUNCHACO, DE SUBSONIC

Para que no te vuelvas a golpear con el cable que une el Wiimando y el Nunchaco cuando te emociones con un juego. Es compatible con todos los juegos de Wii. Funciona sin necesidad de realizar ajustes porque no es un nuevo mando, sino que se acopla al nunchaco. Puedes utilizar varios adaptadores Wireless para juegos multijugador. Precio: 19,99 €

RUN'N'DRIVE, DE THRUSTMASTER

Para juegos de PS3, PS2 y PC. Con force feedback. Indicas al mando si lo vas a usar en consola o en ordenador moviendo una pestaña. Incluye una rueda óptica para movimientos horizontales que permite más rapidez y precisión. Está especialmente diseñado para utilizarlo con GTAIV. Se adapta bien a la mano, aunque la accesibilidad a los gatillos se hace extraña en algunos shooters porque están detrás del mando. Precio: 34,99 €





ENTREVISTA



Una ojeada al vacío

El nuevo juego de los desarrolladores de Crimson Skies continúa clamando venganza

Tras la cancelación por Microsoft de Crimson Skies, **Ed Fries** vuelve con el shooter de Capcom *Dark Void,* que mezcla la cobertura de *Gears Of War* con el vértigo atroz. Hablamos con Fries y con el diseñador jefe, **José Pérez III,** sobre el proceso.

Algunos miembros del equipo trabajaron ya en *Crimson Skies: High Road To Revenge* en FASA Studios de Microsoft ¿Por qué no le propusieron *Dark Void* a Microsoft?
Ed Fries: Microsoft acababa de cancelar *Crimson Skies.* Y la propuesta original de Void se parecía a *Crimson Skies.* Si les hubiéramos presentado *Dark Void* en su forma actual, les habría interesado, pero necesitábamos alguien que apostara por nosotros desde el principio.

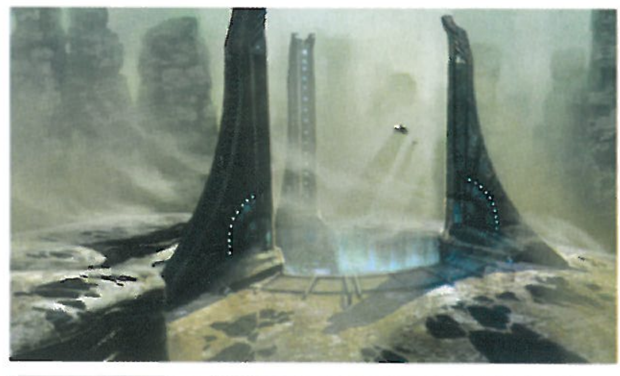
"Lo que nos gustaba de Capcom es que es una empresa que da mucha importancia a los desarrolladores, pero también ellos estaban dispuestos a darnos una oportunidad"

Entonces, ¿Capcom fue el primer distribuidor de juegos con el que contactaron?
EF: Lo que nos gustaba de ellos es que es una empresa que da mucha importancia a los desarrolladores, pero también sucedió que ellos estaban dispuestos a darnos una oportunidad.
José Pérez III: Lo mejor que tienen es que te permiten innovar, al contrario que muchas otras compañías. Y yo también quería que el logo de Capcom apareciera en un juego mío.

¿Qué han logrado rescatar de aquella versión primigenia de *Dark Void?*
EF: Cuando incorporamos el combate vertical, cambió todo. Cambió la historia, el personaje, todo. Mantuvimos algo de lo relativo al vuelo, y los aspectos técnicos, pero el resto se quitó.
JP: Trabajamos con algunas tecnologías básicas que siguen en el juego ahora. Utilizamos el motor Unreal 3. Se revisó lo relativo al vuelo, pero se trataba de un juego diferente.
EF: Teníamos una moto estupenda y no queríamos deshacernos de ella, pero vimos que no tenía que ver con la clave del nuevo juego, que trabajaba con espacios verticales y no horizontales, así que la dejamos de lado.
JP: ¿Para qué vas a usar una moto cuando tienes un montón de cohetes?

Uno de los problemas de los sistemas de cobertura es que el hardware a veces proporciona extrañas opciones al jugador. ¿Cómo van a evitarlo?
JP: Unreal 3 es un buen motor para trabajar y estamos aprovechando muchas de esas tecnologías de juegos como *Gears of War* o *GTAIV.* Se trata de que la cobertura no sea automatizada, de no depender de ella. Estamos tratando de evitar los iconos sensibles al contexto. Se trata más bien de algo relacionado con el diseño de niveles; no tendremos muchos bloques de cobertura juntos.

Cada vez más juegos están utilizando la idea de verticalidad, como *Assassin's Creed* y *GTAIV.* ¿La cobertura vertical se va a convertir en el nuevo cel-shading?
EF: Ya que somos los primeros en hacerlo, espero que sí.
JP: No es tan sencillo como puede parecer. Pensé que iba a ser fácil, como decir: 'Basta con coger nuestra cobertura y moverla hacia los







Fries (izquierda) fue vicepresidente de distribución de juegos de Microsoft con Xbox. Pérez no descarta la idea de retomar *Crimson Skies* en el futuro.







La historia de fondo de *Dark Void* habla de una fuerza que consume al universo, de ancianos desterrados a un universo paralelo y de unos pocos habitantes de la tierra con poderes extraordinarios.

lados'. Pero es muy muy difícil poner la cámara en funcionamiento justo cuando estás moviendo algo arriba o abajo. Y luego introdujimos algunos métodos de control y más cosas relativas al vuelo, sólo para hacerlo más complicado.

También han tenido acceso a la amplia plantilla de desarrolladores de Capcom. ¿Ha influido eso en el diseño del juego?

EF: Oh, sí, Inafune-san vino y nos dio muchos buenos consejos. Este tío ha vendido 40 millones de juegos. No tenemos ninguna prisa en asegurarnos de que esta gente apruebe el juego, pero es algo que nos beneficiaría.

JP: Algo que hemos notado es la importancia que le dan al personaje. Quiero decir que, si te fijas en los juegos de Capcom, y ves sus pósters, los personajes son siempre la figura central en ellos. Y hasta que no empezamos a pensar al estilo japonés, no empezamos a pensar en nuestro personaje como algo tan icónico.

EF: Takeuchi-san nos dio una información muy concreta y es que luchar contra criaturas vivas es mucho más atractivo que luchar contra robots. Aunque The Watchers –nuestros enemigos– lleven trajes, son criaturas vivas y sensibles.

Actualmente hay muchos juegos que adoptan el enfoque de la ciencia ficción. ¿Cómo va a aportar *Dark Void* un carácter propio?

JP: Nuestros enemigos han sido diseñados por Airtight junto con Nathan Crowley, que trabajó también en *Batman Begins*.

EF: La ciencia ficción es muy difícil, porque puedes dejarte llevar muy fácilmente por el cliché. En los últimos dos años se ha puesto de moda una ciencia ficción sólida. Tenemos *Battlestar Galáctica* e incluso Fringe, de JJ Abrams, está entrando en ese terreno. Airtight asumió un gran riesgo y los ensayos han durado cierto tiempo. Ahora el juego es mucho mejor y está mucho más definido que antes. Hay que asumir esos riesgos.

PRIMICIAS

Nuevos juegos y actualizaciones que sólo encontrarás aquí

Splatterhouse
PLATAFORMA: 360, PS3 **DISTRIBUCIÓN:** BANDAI NAMCO



Esperando probar que nadie es "demasiado insensible", Bamco anuncia que será asqueroso como el original. Lo bueno: Bottlerocket *(Mark Of Kri)* le está dando forma.

Rambo
PLATAFORMA: RECREATIVA **DISTRIBUCIÓN:** SEGA



Ningún arcade puede tener unos efectos que rivalicen con él, pero es que muy pocas películas están preparadas para un ataque que te dé puntuación. Tres palabras: medidor de furia.

Spyborgs
PLATAFORMA: Wii **DISTRIBUCIÓN:** CAPCOM



Capcom mira hacia Bionic Games, desertor de Insomniac. Con lanzamiento en 2009, Spyborgs mezcla de dibujos animados de sábado por la mañana, con un co-op con mando a distancia.

SimCity Creator
PLATAFORMA: Wii, DS **DISTRIBUCIÓN:** EA



La expansión urbanística está de moda en EA este año, y con esta consola y el Wiimando, aunque no sea necesario derribar para volver a construir, la idea parecer atractiva.

Shaun White Snowboarding
PLATAFORMA: 360, PC, PS3, Wii **DISTRIBUCIÓN:** UBISOFT



El motor de *Assassin's Creed*, la promesa de romper "toda noción pasada sobre los juegos de deporte y acción", muy Ubisoft. Por favor, que se puedan saltar las escenas de vídeo.

Crysis Warhead
PLATAFORMA: PC **DISTRIBUCIÓN:** EA



Raro: semanas después de que Crytek anunciara que no iba a sacar más juegos de PC en exclusiva, anuncia otro nuevo, desarrollado por su nueva sucursal, Crytek Budapest.

Splinter Cell Conviction
PLATAFORMA: 360 **DISTRIBUCIÓN:** UBISOFT



No dejes que los rumores de una reciente renovación te hagan perder la ilusión en la serie: el último juego de Sam Fisher es sin duda el mejor.

Infamous
PLATAFORMA: PS3 **DISTRIBUCIÓN:** SCE

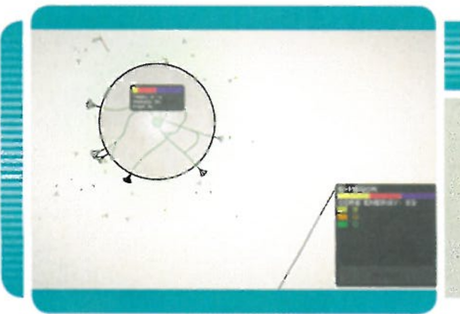


Dylan, un hombre normal al que de pronto le conceden superpoderes no puede utilizar armas porque ha encendido la pólvora. Por suerte, tiene una ciudad con la que jugar.

Ghostbusters
PLATAFORMA: 360, PC, PS3 **DISTRIBUCIÓN:** VIVENDI



Empieza con Moquete escapando del salón de baile donde se le capturó. Parece que los escenarios favoritos de los fans llegarán acompañados de una destrucción masiva.



EL JUEGO DEL MES EN INTERNET
Dyson

tinyurl.com/4doq98

La historia oficial detrás de este título RTS aparentemente abstracto es intentar mantener el control de un cinturón de asteroides con máquinas de minas autoreplicantes, pero nunca lo sabrás.

Para empezar, tu nave parece un delicado insecto que emerge de árboles fractales. Pero no es un juego pacifista: el objetivo es eliminar toda oposición, lo que significa llenarlo todo con cientos de tus unidades. Cuando colonizas, cada planeta genera una nave con distintas velocidad y habilidades, como la velocidad y la fuerza en la lucha. Aunque el manejo a pequeña escala es difícil cuando quieres mover un centenar de poblaciones entre los asteroides con un elegante sistema de control del ratón, para defenderlos y desarrollar fuerzas de ataque.

El diseño visual es bellamente sutil, pero hay que estar alerta: una rebelde oposición acecha tras su brillo.



Cambios de chaqueta y diáspora del RPG

Luis García Navarro, traductor de videojuegos

Hace años, se creía que la popularidad de una consola en Japón era directamente proporcional al número de juegos de rol nacionales que tenía en catálogo o en cartera. Pero entonces llegó la Xbox 360 y echó por tierra esa idea. Microsoft, nadie lo duda ya, se ha convertido en su peor enemigo en tierras niponas debido a la deteriorada imagen de marca que se labró con su anterior consola. Además, el mero hecho de ser una empresa extranjera impone ciertos límites al volumen de proyectos dentro del género, pues supedita el desarrollo a la exportación (a excepción de *Tengai Makyou: Ziria).*

Lejos han quedado los días del reinado de PS2, en los que primero se inundaba el mercado de juegos de rol y luego se decidía cuáles vender fuera. El modelo de negocio de Microsoft ha sido diferente. Ahora, y no sólo en el caso de la Xbox 360, la mayoría de juegos de rol japoneses no van destinados únicamente al público local. Anticuada ha quedado, definitivamente, la época en que primaba más la cantidad que la calidad.

En la actual tendencia de mercado queda a la vista de todos un hecho sorprendente: Nintendo, en las consolas portátiles, y Microsoft, en las de sobremesa, han dejado a Sony tocada, por no decir hundida, en la disputa por lograr un catálogo sólido y amplio de RPGs de la tierra. PlayStation, como más tarde hiciera su hermana mayor, tomó el relevo de la SNES como hogar del juego de rol de primera clase y del experimental. Pero PS3 no ha aguantado el tirón. Sony, tal y como le sucedió a Nintendo, ha quedado huérfana de los apoyos anteriores al cambio generacional. Tanto Bandai Namco como Square Enix se han volcado más en la máquina de Microsoft, como se acabó por demostrar en el RPG Premiere 2008 que se celebró en Shibuya el pasado junio.

Queda a la vista un hecho sorprendente: Nintendo, en las consolas pórtatiles, y Microsoft, en las de sobremesa, han dejado a Sony tocada en la disputa por un catálogo sólido y amplio de RPGs de la tierra

Las empresas punteras en el género, no conformes con privar a la máquina de Sony de pesos pesados como los inminentes *Infinite Undiscovery* y *Tales of Vesperia,* dieron un golpe de efecto con el anuncio de una exclusividad temporal de *Last Remnant* y, más



El decimotercer capítulo de la fantasía final debería acudir presto al rescate de PS3. Se prometió que este año se presentaría por fin de forma jugable junto con *Versus*, pero todo indica que el estado de su desarrollo no da para tanto y no va a ser posible jugarlo todavía.

importante, lo que parece una exclusividad total de *Star Ocean 4*, que se convierte en otro de los sonados tránsfugas de PS3 (como si no tuviera bastante con los últimos capítulos de *Fatal Frame, Monster Hunter* y el que más viene al caso, *Dragon Quest).*

Lo único que esto hace es empeorar un poco más la situación de PlaySation 3 en Japón, dejando a la consola al borde de una crisis de RPGs patente con sólo un dato: se cuentan con los dedos de una mano sus representantes (y eso que el que raya a mejor nivel, *Enchanted Arms,* lo toma prestado de la 360).

La PSP tampoco acaba de despegar al respecto, ya que en su colección de RPGs las viejas glorias se atreven a toserle todavía a los títulos de nueva factura. Paralelamente, donde la PSP tiene un port, la DS tiene un remake, aunque éestos no molestan tanto teniendo en cuenta su catálogo, al que se incorporan buenos juegos, como *Away Shuffle Dungeon* y el futuro tercer título exclusivo de la serie *Tales of.* La portátil de Nintendo se reafirma como la consola prioritaria en la que desarrollar, recogiendo el testigo de la PS2, que sin embargo aún colea con títulos como *Persona 4*.

Si consideramos la cantidad de RPGs en una plataforma como indicador de su salud a escala internacional, PS3 quizás pase bastante tiempo en la UCI. Paradojas de la vida, con sólo la fidelidad de Level 5 y su *Shirokishi Monogatari,* unido a, como no podía ser de otra forma, los buques insignia de Square Enix *(Final Fantasy* y *Kingdom Hearts),* saldrá de ella por su propio pie. La exclusividad de estos últimos es la gran baza que Sony se guarda para optar a su parte de terreno en la dura batalla que vivirá el género en los próximos años.

Lo más

El futuro del entretenimiento electrónico







Los + buscados de **Edge**

Mafia II



Siendo tan buenos colegas, sólo hacen falta unos chorizos, unos tomates y un mundo abierto para que tengamos ganas de más.
360, PC, PS3, 2KGAMES

Bayonetta



Hidemi Kajima dice que revolucionará la acción en 3D. ¿Puede una bruja con pistolas en los pies ser consciente de ello? Tal vez sí.
360, PS3, PLATINUM GAMES

APB

El online de *GTAIV* está bien, pero lo que de verdad queremos es personalizar los personajes para que se parezcan a Miyamoto.
PC, SIN CONFIRMAR

Sopa de géneros recalentada

Es necesario renovar el menú



***Dead Space* es oscuro. Las luces parpadean. Criaturas que no puedes ver gruñen. La sangre salpica las paredes. Pero, ¿es esto suficiente para asustarnos hoy día o al estar llenos los juegos de lugares comunes se termina con toda la tensión?**

Entra dentro de lo posible que confundas el shooter en tercera persona de Capcom, *Dark Void*, con el shooter en tercera persona de EA, *Dead Space*. Aunque, la verdad, el juego de Capcom se diferencia por añadir combates aéreos, y no se basa tanto en el terror como *Dead Space*. De hecho, son experiencias de juego completamente distintas. Pero, ¿se daría alguien cuenta si acabasen llamándose *Dead Void* (espacio muerto) y *Dark Space* (espacio oscuro)?

La decisión de titular estos juegos así no puede deberse sólo a la falta de imaginación. El título *Dead Space* se ha elegido porque ése es el género en el que el juego quiere encajar, y por extensión, lo que se supone se ha de sentir al jugarlo.

Hay algo de valioso en ser genérico, y *Dead Space* contiene cada una de las características del género de terror, relacionadas con experiencias pasadas que el jugador haya podido tener. Los pórticos aparentemente desiertos y los pasillos de color bronce de *Dead Space* recuerdan a *Alien*, y el terrible miedo que infundía esa película. Las criaturas retorcidas traer recuerdos de *La Cosa* de Carpenter, y de la sensación de asco de las pelis de Cronenberg. Algunos podrían asustarse con estas cosas, pero el miedo por asociación no dura mucho.

Si sigues las metáforas del género con servilismo, conseguirás que el resultado sea una forma de disfrazarse espantosa y extravagante, en lugar de algo que dé miedo de verdad. Y no es sólo terror, *Fracture* presenta una elaboración de imágenes conocidas: fornidos marines con armadura, adornadas innecesariamente con fibra óptica y galones. Esto puede que ponga sobre aviso a los jugadores sobre el tipo de juego que va a experimentar, pero también conlleva el riesgo de decirles a los clientes potenciales: "Ya habéis jugado a esto muchas otras veces".

Sólo hay que observar la nueva estética de *Mirror's Edge* para darse cuenta de que una aventura gráfica puede tener más encanto cuando se ubica en un entorno totalmente alejado de las frías ruinas y las valientes distopías que estamos acostumbrados a ver. Y por mucho que se pueda decir después de él, al menos, se podrá saber de qué juego se está hablando.

PLATAFORMA: **360, COIN-OP, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **CAPCOM**
ESTUDIO: **CAPCOM**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **SIN CONFIRMAR**

Street Fighter IV

Vuelven los guerreros de Capcom, y encuentran un público dispuesto a recuperar todo su esplendor



Aunque las expresiones faciales parezcan exageradas en las imágenes, en movimiento resultan perfectas. Están especialmente bien los rictus de terror de los personajes cuando se avecina un movimiento Ultra.

No podía haber mejor ocasión. Aunque lleva un tiempo probándose en algunas salas de juego japonesas, la decisión de Capcom de hacer debutar sus casi definitivas *coin-ops* de *Street Fighter IV* en ese evento de prensa llamado Captivate 08 sólo podía significar una cosa: competición. Periodistas y relaciones públicas de variada procedencia, todos pertenecientes a la generación de *Street Fighter II* para SNES, todos con añoranza de la Tiger Knee o el Yoga Noogie, todos jugando a machacar al contrario. Semejante popularidad no se puede comprar fácilmente.

La familiaridad con los juegos anteriores es una gran ayuda. Estructuralmente, este título usa a *SF II* como plantilla y construye a partir de ese material, así que literalmente cada *combo* y cada contragolpe –desde el ataque doble de Ken al lanzamiento aéreo de Guile– funciona como siempre. Tras las quejas de los *testers*, la versión mostrada en la GDC (que empleaba detección de colisiones 3D) ha sido adaptada para imitar las zonas de golpeo 2D del original, así que tanto los ataques cruzados como las patadas a distancia de Dhalsim se mantienen igual. Las florituras de los últimos juegos –como los bloqueos en el aire de la serie *Alpha* y los esquives de *SF III*– se han tirado a la basura para simplificarlo todo. La decisión fue deliberada, y se tomó muy pronto. "Aunque resultaban divertidos para la gente como nosotros, que sabía lo que estaba haciendo –dice el productor **Yoshinori Ono**, que también trabajó en el fracasado *Capcom Fighting Jam*–, la acción de esquivar inició una tendencia en la que los nuevos usuarios no se atrevían a entrar en el juego. Nos encanta *Street Fighter III*, y ojalá la gente siga usándolo en PS2, pero *Street Fighter IV* es un juego distinto".

> El juego usa a *SF II* como plantilla y construye a partir de dicho material, así que cada combo y contragolpe funciona como siempre

Así que hay nuevas características, pero construidas sobre lo clásico de una forma coherente e inteligente. La más sencilla es pulsar dos botones a la vez para emplear un cuarto de la barra Super en un movimiento especial mejorado, por ejemplo una patada huracán más rápida, o una bola de fuego doble que atraviesa otros proyectiles. Más complejo es el Super Cancel: si realizas un movimiento especial y repites la misma secuencia stick/botón, el ataque inicial se "cancela" en favor de otro más potente. Pero lo más difícil para el ser humano común son los movimientos Ultra, sólo disponibles tras haber recibido una cierta cantidad de daño, si bien premia a los jugadores con el churro o la habilidad para ejecutarlos con espectaculares primeros planos e inimaginables cantidades de daño. Todos estos movimientos se asimilaron con rapidez en la mayoría de partidas –después de todo, se han diseñado para ello–, pero estamos en disposición de indicar que la clave, en esta ocasión, estará en el ataque Focus. Se logra al apretar y soltar los botones de ataque medio, Focus protege al luchador que lo esté haciendo mientras se "recarga", dejando al oponente aturdido si está lo bastante cargado. La mayoría de los jugadores lo usaban con cuentagotas, pero un intenso combate a tres asaltos contra Ono probó su efectividad. Éste comparaba el sistema de combate de *SF IV* con el boxeo, indicando que "el truco está en adivinar el movimiento de tu oponente antes de que comience a hacerlo".

Entre los nuevos personajes, El Fuerte es el primo hermano de El Blaze, de *Virtua Fighter*: además de llevar máscara y mallas a lo Santo, estos estilistas de la lucha libre también comparten una tendencia a correr en círculo alrededor de los contrincantes. Fuerte cuenta con 18 opciones distintas de ataque y defensa: anda corto de combos, pero lo equilibra con sus peligrosos agarres. Mientras, el obeso mórbido y fanático Rufus incluye una física en sus bamboleos que haría enrojecer a *DOAX*, pero es sorprendentemente rápido para estar tan gordo, así que ofrece multitud de opciones contra ataques aéreos y



Rufus es un luchador americano dispuesto a probar su valía contra Ken, pero sus frases de victoria evidencian su alma *otaku*. Así, cada personaje tiene una burla, pero Vega tiene dos, que le permiten lanzar su máscara y sus garras en una expresión de desprecio supremo.







Ryu sigue siendo la elección clásica, pero Fuerte (abajo) es una alternativa exótica, ya que es un chef mejicano –aparece con una sartén en la mano– pero, aun así, lanza improperios en perfecto japonés.







Los fondos son tan detallados como siempre, y conservan el humor surrealista de Capcom. Por ejemplo, la jovenzuela de amarillo del nivel del restaurante no es tal, sino un travesti.



Gouk... ¿quién?

Se ha rumoreado su aparición en los distintos *SF* durante años, a menudo con condiciones de victoria imposibles para desbloquearlo, pero ¿finalmente el maestro de Ryu y Ken hará su debut videojueguil? En la animación introductoria de Ryu, el luchador itinerante se cruza con Akuma, después con Gen, de *Street Fighter Alpha*, y entonces con una misteriosa figura con barba y un collar de cuentas. Ono sólo dijo una cosa: que en los vídeos apenas salían personajes no jugables.

un giro que absorbe a los oponentes. Tanto Abel, el luchador de Vale Tudo, como C Viper, ese *homenaje* a SNK, han sido retocados respecto a versiones anteriores, pero siguen siendo lo bastante complicados como para dejar fuera unos cuantos usuarios veteranos de Guile.

También se anunció, si bien no fue mostrado, un nuevo jefe, Seth, el director ejecutivo de la división de armamento de M. Bison. De color plateado y lleno de "mejoras corporales", habría encajado mejor en el más estilizado *SF III* o en la serie *Marvel vs Capcom*... Pero esperemos a su versión final para juzgarlo. Mientras, es mucho más divertido juguetear con los rumores de que, entre los diseños conceptuales del juego, se ha visto tanto a Dan Hibiki como a Fei Long, lo que quizá indique que Capcom ya está trabajando en los futuros contenidos descargables que ofrecerá para consola.



Los 12 personajes originales conservan sus habilidades de *SFII: The New Challengers*, así que tanto el Shoryuken flamígero de Ken como el golpe de trasero de E. Honda siguen presentes. Pero también hay otras cosas inalterables, como los moños orientalísimos de Chun-Li o la pose de gorila de discoteca que sigue gastando Bison.

PLATAFORMA: **360, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **LUCASARTS**
ESTUDIO: **DAY 1**
ORIGEN: **ESTADOS UNIDOS**
LANZAMIENTO: **OCTUBRE**

Fracture

LucasArts intenta mezclar disparos y jardinería

Pasos guiados

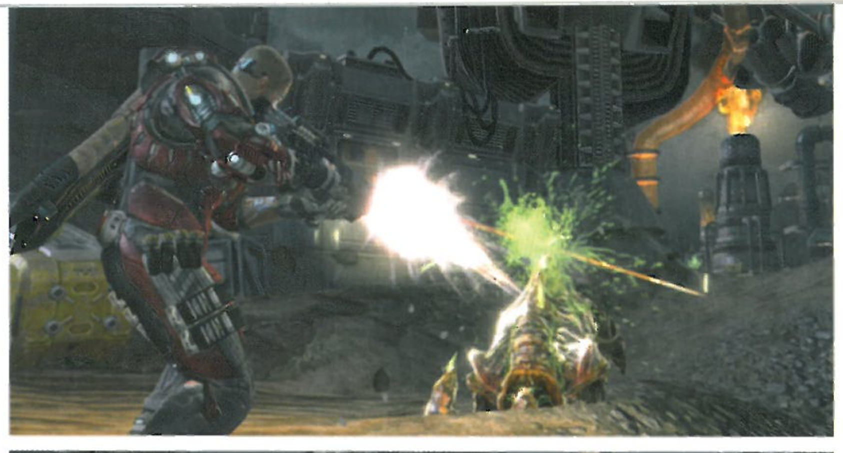
Quizá lo más preocupante de *Fracture* de lo que se ha visto por el momento es que, si te desvías del guión, el juego te pone la zancadilla y te impide hacer lo que realmente desearías. Puedes elevar una colina sobre el terreno existente para alcanzar una tubería específica que bloquea tu camino, pero si en lugar de eso lo intentas saltando sobre las rejas que hay a la izquierda, te topas con muros invisibles.



El Desierto del Sudoeste incluye una grisácea instalación militar de lo más tradicional. Los escorpiones gigantes son una buena manera de darle un toque exótico al asunto.

Lo peor que podría pasar con *Fracture* es que acabe teniendo uno de los títulos más involuntariamente afortunados del reino del videojuego desde que *Breakdown* se vino abajo. A medida que se acerca el lanzamiento de este admirable experimento de LucasArts, cada vez parece más que esté dividido en dos: un choque tectónico entre arriesgadas innovaciones y clichés artríticos. Parece que sus desarrolladores tienen miedo de que a los usuarios les parezca demasiado cerebral su jugabilidad basada en la deformación del terreno, a no ser que la escondan en un contexto de apocalipsis prototípico: una mezcla de cabezas afeitadas, actitud circunspecta y armaduras con grueso de guía telefónica, que también pueden llegar a ser un dispositivo de camuflaje frustrantemente efectivo cuando *Fracture* tenga que convivir en las estanterías con otra docena de historias épicas de un estilo muy semejante.

Lo que sería una auténtica tragedia, porque *Fracture* no es un mal juego, se mire como se mire: de hecho, a menudo ofrece batallas llenas de atractivo y algunos fantásticos diseños de nivel. Lo último que LucasArts ha mostrado al respecto –el tutorial del juego en la Isla de Alcatraz– es, en parte, indicativo de la habilidad de *Fracture* para captar tu atención: nosotros estuvimos jugando un buen rato antes de que los enemigos aparecieran, y no nos dimos cuenta de que no habían estado.





Day 1 se encargó del port de *FEAR* para la 360, así que algo saben de IA. El multijugador para 12 jugadores puede convertir a *Fracture* en un clásico online. Se han anunciado ya el Deathmatch y Captura la Bandera, y depende un montón de los modos que aún no se han anunciado en los que el protagonista sea el terreno.

Pero *Fracture* siempre había sido concebido para ser algo más que un entretenimiento sólido: su vocación es la de deslumbrar y asombrar, al introducir la deformación del terreno como un nuevo estándar del género shooter, intentado ponerse a la altura del escudo recargable y los dos huecos de arma de *Halo* (detalles que *Fracture* copia). Pero el tutorial también incluye pistas preocupantes de que, incluso a estas alturas, empiezan a intuirse los primeros grandes defectos.

El problema central es, sorprendentemente, también la estrella del juego: el arsenal para alterar el terreno, promesa eterna de libertad que aún no ha demostrado nada. Aquí hay un fallo de cálculo: el armamento revolucionario (el ejemplo más claro es el arma gravitatoria de *Half-Life 2*) crea posibilidades increíbles porque teóricamente resulta interesante utilizarlo en casi cualquier contexto. Los fusiles que te permiten cambiar la altura del suelo, como es el caso, tienen unas posibilidades mucho más limitadas.

Fracture es un juego que te gustaría amar; innovador de verdad y nunca deja de ser sincero. Day 1 puede acabar haciendo un *Portal,* mezclando elementos sencillos para crear resultados apasionantes. Muy malo tendría que ser el multijugador para no ser brillante. Pero que *Fracture* sea el primero en desarrollar un concepto no quiere decir que sea el que mejor lo hace. Cualquier competidor puede tomar estas innovaciones y convertirlas en algo que de verdad emocione. Es triste admitirlo, pero cuando faltan meses para *Fracture,* el juego que de verdad estamos esperando es *Fracture 2.*



El Rifle de Hielo resulta muy divertido de usar contra los enemigos, ya que los congela al instante. Debería ser suficiente para satisfacer tus instintos más básicos.









Call of Duty: World at War

Treyarch pasa por encima de Infinity Ward y devuelve la franquicia de shooters a la Segunda Guerra Mundial

PLATAFORMA: **360, PC, PS3, WII**
DISTRIBUCIÓN: **UBISOFT**
ESTUDIO: **TREYARCH**
ORIGEN: **ESTADOS UNIDOS**
LANZAMIENTO: **SEPTIEMBRE**

Desde el momento en que se anunció *Call of Duty: World at War*, sus creadores se vieron con un nuevo conflicto entre manos. Sus inesperados enemigos eran las masas de fanáticos de *COD 4*, y sus asaltos a los foros tuvieron dos formas básicas. La primera: "¿Pero por qué narices han vuelto a la Segunda Guerra Mundial?", y la segunda: "¿Pero por qué demonios tenemos que aguantar una producción de Treyarch si los de Infinity Ward son los amos?"

Los hinchas videojueguiles quizá no quieran oírlo, pero *World at War* se ha programado teniendo ambas cuestiones sobre la mesa. "Algunos de nosotros hemos trabajado en juegos de la Segunda Guerra Mundial más tiempo de lo que ésta duró", confesaba el director creativo de Treyarch, **Richard Farrelly,** durante la presentación del juego. Así que Treyarch sabe, incluso mejor que los propios usuarios, lo cansino que llegó a ser ese goteo continuo de juegos posteriores a *Medal of Honor* basados en ese mismo conflicto. Pero *World at War* mira a la Segunda Guerra Mundial a través de *Modern Warfare*, ya que Treyarch no sólo ha usado el motor que Infinity Ward creó para *COD 4*, sino que se ha tomado la molestia de implementar algunos de los secretos de su gran éxito mundial.

En concreto, el equipo ha tomado nota de cómo el acabado y la intensidad de *COD 4* consiguió que tanto los jugones ocasionales como los fanáticos de los FPS dejaran a un lado las dudas sobre su profundidad. Más que prometer que el modo para un jugador de *World at War* será más largo que el de *Modern Warfare*, sus desarrolladores insisten en que los niveles y las secciones que no sean lo bastante buenas serán desechadas, en lugar de dejarlas como parches. En lugar de apostar por los tiroteos y los bayonetazos de toda la vida, Treyarch ha escogido una serie de armas de la Segunda Guerra Mundial que pretenden transmitirle al jugador la misma sensación de potencia que el arsenal ultramoderno de *COD 4*: la estrella seguramente será el lanzallamas, diseñado para destruir tanto a la guerrilla japonesa como a la misma jungla. En lugar de trincheras embarradas y áridos campos de batallas, los nuevos entornos están llenos de cierto aroma cinematográfico.

Treyarch está siendo obsesivo con los detalles. El estudio reprodujo un modelo a escala de un avión para reflejarlo con la máxima fidelidad.

La única área en la que *World at War* puede proclamar su clara superioridad sobre *Modern Warfare* es en la autenticidad geográfica e histórica. Treyarch ha trillado diseños técnicos, ha construido modelos de vehículos a escala real para garantizar la precisión en el juego, y se ha dado el gusto de grabar de forma obsesiva y concienzuda los sonidos de las armas de la época. Aun así, el mayor obstáculo respecto a la posibilidad de lograr un éxito comparable a *COD 4* puede ser su admirable intención de crear un juego de la Segunda Guerra Mundial que no use los mismos campos de batalla y que se centre en frentes menos conocidos. Es difícil conseguir la experiencia "definitiva" de dicho conflicto bélico con un título que parece confinado a una gran ciudad y unas cuantas islas, por mucho que algunas sean atolones en pleno Pacífico.



Modern Warfare tenía lugar en campos de batalla ficticios pero familiares, mientras que *World at War* recrea conflictos reales y las "buenas relaciones" EE UU-Japón.



Soldados con un par de nipones

Escenarios y armas aparte, el otro gran cambio apuntado en *Modern Warfare* será la forma en que los soldados japoneses atacarán. Al inicio del desarrollo, Treyarch probó la vieja IA de los soldados nazis en los densos escenarios del Pacífico recién creados, pero no funcionó. Tuvo que idearse, pues, un nuevo sistema que reflejara las diversas formas en que las tropas del emperador aprovechaban su entorno y su obediencia a los códigos de honor del *bushido*, en lugar de basarse en los intentos más conservadores de otro tipo de soldados. Treyarch indica que será imprescindible usar el lanzallamas para repeler a los nipones, como ocurrió en el conflicto real.





Will lleva puesto un casco cerrado a lo *Haze*, pero se lo quita en las escenas de vídeo: no es un héroe sin rostro, sino que cuida su aspecto. Los niveles han sido diseñados por Airtight con escasez de cobertura, lo que debería servir para eliminar los problemas de detección de espacios de otros sistemas de juego similares.





Dark Void

Echando abajo a los malos con un único camino: hacia arriba



PLATAFORMA **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **CAPCOM**
ESTUDIO: **AIRTIGHT GAMES**
ORIGEN: **ESTADOS UNIDOS**
LANZAMIENTO: **FINALES 2008**

Hace falta valor para admitir que estás equivocado: para hacerlo tras cuatro meses de desarrollo en el estresante mundo de la producción de videojuegos hace falta, si no un punto de locura, al menos ese entusiasmo que sólo suele asociarse a los exploradores polares. Pero eso es lo que el novato estudio Airtight Games hizo tras mostrarle *Dark Void* por primera vez a Capcom, decidiendo tirar a la basura los paracaídas, los robots gigantes, las fases con motocicleta y las pirámides a cambio de... algo.

Una semana más tarde, se había desarrollado la nueva orientación de *Dark Void*: combate de cobertura vertical. Con este giro de 90° respecto a los tiroteos de *Gears of War* y *GTA IV*, el sistema hace que la cámara dé unos giros mareantes cada vez que su héroe, Will, alcanza uno de los muchos barrancos y desfiladeros del juego. A partir de ahí, trepa con la clase de agilidad que la mayoría de héroes no tiene en el suelo, parapetándose tras surcos y riscos a medida que se agarra y dispara. Puede volver sobre sus pasos –aunque no es recomendable para los que sufran de vértigo–, pero el objetivo siempre es llegar a la cima, donde puede usar su mochila voladora. Una de las pocas ideas que sobrevivió a la sangría primigenia, también es donde el juego muestra su atractivo... Lo que no es de extrañar, ya que la mayor parte del equipo de Airtight trabajó en la franquicia *Crimson Skies*. Will es un piloto –está en el Vacío, un universo paralelo, tras volar con toda su ingenuidad hacia el Triángulo de las Bermudas– y sabe desenvolverse en el aire. Una vez adquieres la mochila, puedes usarla siempre que quieras –por ejemplo, para atacar a los enemigos escondidos desde el aire–, pero el control es lo bastante complejo para resultar un peligro en entornos más claustrofóbicos, limitando su utilidad a los espacios abiertos. Ya en el aire, Will puede lanzarse en picado para llegar a nuevas zonas o moverse entre fallas con la ayuda de su impulso, pero el tiempo de vuelo es limitado. A mitad del juego podrás adquirir una mochila más potente, que te proporciona mayor agilidad en los combates aéreos, pero la mejor opción es agenciarte uno de los estilizados OVNIs de tus enemigos. Lo que inicia un minijuego que homenajea a *Shadow of the Colossus*: y, de hecho, Airtight indica que los jefes finales del juego serán un homenaje a la obra maestra de Team Ico, lo que ha hecho que Keiji Inafune los haya descrito como los primeros jefes al estilo japonés vistos en un juego occidental.



Al principio del juego, Will entra en contacto con un grupo de humanos llamados los Supervivientes, que le echan una mano.

Los enemigos son *aliens* con trajes metálicos, no robots como parecen: una decisión deliberada para animar los combates.



Conjunto nada vacío

"Teníamos un motor para las motos que funcionaba muy bien", dice Ed Fries, que pasó por Microsoft y por Figure Prints antes de convertirse en jefe de Airtight Studios. Y añade: "Hemos tenido que quitar muchas cosas. El problema es que, con la orientación vertical, tuvimos que rediseñar los niveles para aprovecharla".







Far Cry 2 incluye un sistema de salud muy similar al de *Las crónicas de Riddick: Fuga de Butcher Bay*. Cada segmento se recarga si no se vacía del todo, y puedes encontrar jeringuillas que te dejan como nuevo.

No siempre es fácil distinguir a los enemigos entre el follaje, ya que la espesura de la jungla puede alterar tu visibilidad. Cuando disparas a uno sigue siendo una amenaza y te dispara hasta que lo rescatan.

Far Cry 2

Aprende a hacer amigos y a inmolar a los demás

PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **UBISOFT**
ESTUDIO: **UBISOFT MONTREAL**
ORIGEN: **CANADÁ**
LANZAMIENTO: **OTOÑO**

Para qué son los amigos? En *GTA IV* son clave para progresar, al activar misiones y recompensarte con habilidades que le inyectan a su entorno una persistencia que le hace parecer vivo. En *Far Cry 2*, pese a ser un shooter en primera persona, actúan de forma similar, dándole sentido y una ligera estructura a su amplísimo mundo abierto. Pero son diferentes por dos razones fundamentales: pueden apartarse de la trama en cualquier momento a tiro limpio, y nunca vas a tener que llevártelos a jugar a bolos.

Hay 12 personajes de ese tipo en el juego, de los cuales los 9 hombres son jugables: cuando escoges a uno, desaparece de la trama y es entregado al jugador como si fuera una hoja en blanco.

"El resto de compañeros se dispersan al azar por todo el mundo al inicio del juego –explica el director creativo de Ubisoft Montreal, **Clint Hocking–**. La mayoría están secuestrados por alguien, en algún lugar, aunque algunos pueden encontrarse explorando. Al principio de la trama te envían a rescatar, al menos, a uno de esos futuros amigos. Si lo consigues y salen vivos, podrás encontrarlos en las zonas seguras que hayas desbloqueado, y te ofrecerán formas alternativas de cumplir las misiones".

En nuestra partida, el irlandés Frank Bilders nos pidió que hiciéramos explotar un conducto en las afueras de la jungla. Pero otro colega, Warren, nos ofreció echarnos una mano si estábamos en problema. En caso de caer herido, Warren aparece para sacarte del combate y curarte dentro de lo posible, poniendo así su vida en peligro. Una red de seguridad que vale la pena tener, eso sí, ya que los combates en *Far Cry 2* no son nada sencillos. Las armas se atascan y se quedan sin balas con frecuencia. Es raro que los enemigos caigan de un solo tiro, y reaccionan a los escenarios con astucia. Lo que los hace unos oponentes formidables, pero también implica que la posición y la orografía provoca que las batallas sean totalmente distintas según el ángulo de ataque. Lo que convierte la apertura del mundo en una fuente de posibilidades tácticas.

Claro que hay que tener en cuenta que no es fácil controlar los fuegos en un herbazal totalmente seco, como descubrimos cuando nos pasamos con los cócteles molotov y convertimos un puesto avanzado de la milicia en una barbacoa.

Conseguimos escapar atravesando un puente con un jeep justo antes de que se viniera abajo por las llamas. Si ese nivel de detalle es indicativo del que acabará teniendo el juego en global, Ubisoft Montreal puede haber creado un África repleta de diversión militar, y por eso mismo un lugar dinámico y lleno de movimiento que puede hacer las delicias de los amantes de los shooters.

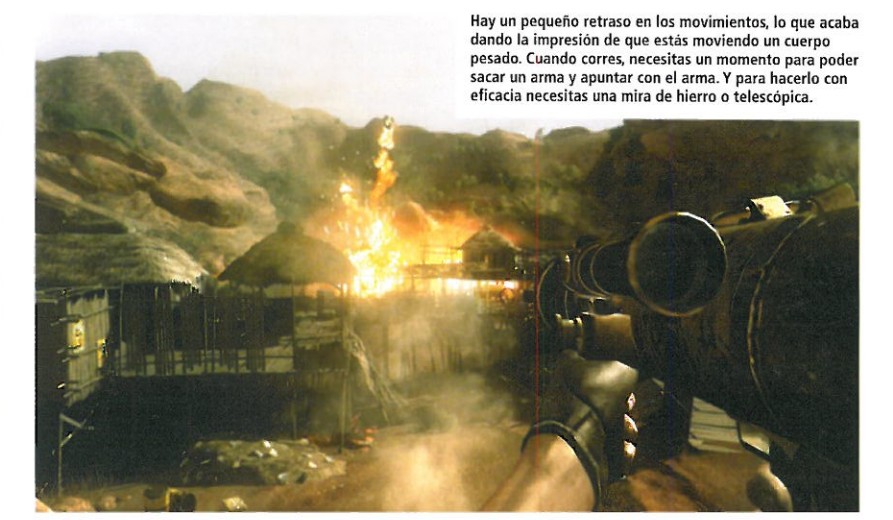




Qué bueno el safari

Al instante se hacen evidentes los cambios en la orientación: el mapa, que aparece ante al jugador en lugar de aparecer en una pantalla de menú, encuentra de forma automática la escala correcta, y los puntos de interés que has visto a través del telescopio quedan marcados al instante. Otras ayudas orientativas están incluidas en los mismos escenarios –los indicadores que apuntan a tu objetivo están pintados de rojo–, suponiendo un grupo de medidas pensadas para dirigir al jugador sin tener que usar interfaces.

Hay un pequeño retraso en los movimientos, lo que acaba dando la impresión de que estás moviendo un cuerpo pesado. Cuando corres, necesitas un momento para poder sacar un arma y apuntar con el arma. Y para hacerlo con eficacia necesitas una mira de hierro o telescópica.











Aunque el terreno está marcado por los momentos de guión y los cuellos de botella, el título permite formas distintas de jugar, a lo que hay que unir que encontrar tesoros te da puntos de experiencia que permiten refinar las habilidades de Summer. Aún no es tarde para que Replay permita desbloquear una selección de pijamas ajustados.

Velvet Assassin

La tragedia humana se viste de cuero cuando la Segunda Guerra Mundial se convierte en algo personal

PLATAFORMA: **360, PC**
DISTRIBUCIÓN: **GAMECOCK**
ESTUDIO: **REPLAY STUDIOS**
ORIGEN: **ALEMANIA**
LANZAMIENTO: **OTOÑO**

La vida de Violette Szabo es tan inverosímil que tiene por fuerza que ser verdad: tras quedar viuda en 1942, esta vendedora de perfumes se convirtió en agente secreta aliada y se lanzó en paracaídas sobre la Francia ocupada para ayudar a la Resistencia. Su segunda misión terminó con su captura, tortura, violación, internamiento en un campo de concentración y ejecución en 1945. Tenía 23 años. Pero ahora vuelve de entre los muertos para inspirar a Violette Summer, heroína de *Velvet Assassin*.

En una reciente presentación, Replay anunciaba que ve a Violette como un antídoto contra las habituales protagonistas recauchutadas del mundo del videojuego, antes de abrir un PowerPoint que mostraba a la valerosa heroína de la Resistencia con dos trajes muy funcionales: un vestido ajustadísimo de cuero y un cuco camisón de lo más corto.

Esto puede hacerte sospechar que la muerte de Szabo se ha tomado a la ligera, pero, si dejamos a un lado el guardarropía, hay más de lo que parece. La historia de *Velvet Assassin* está narrada mediante flashbacks, a medida que Summer entra y sale de la consciencia en la cama de un hospital. La ambientación tiene una buscada vaguedad, lo que parece indicar que los avances de la trama esconden algunos truquitos a lo *Second Sight*.

Aunque lo cierto es que la mayor parte del juego parece ser más convencional. Tras la parte del hospital, los chicos de Replay nos mostraron una misión ambientada en Warsaw, situada a mitad de la historia, en la que Summer tenía que abrirse camino en una prisión nazi, llevándole una píldora de cianuro a un colega capturado. Es un encargo de un nihilismo prometedor, que encaja a la perfección con la ruinosa ciudad, la red cuidadosamente planeada de patrullas enemigas y la abundancia de sombras. Éstas son, de hecho, un aliado natural, y el juego proyecta un halo violeta alrededor de Summer cuando está escondida. Es un sistema dual –o está segura o la han visto– y funciona bien dentro de su sencillo diseño.

Los desarrolladores han preferido intercambiar el realismo de la IA con un solidez esquemática: los soldados tienen poca memoria en relación con los bombones vestidos de cuero, y los rígidos caminos que siguen se han creado para convertir cada encuentro en un puzle. No es una idea precisamente ambiciosa, pero funciona a la perfección de cara a los jugones más aficionados a la experimentación y la optimización de rutas obsesivo-compulsivas.

Pero el principal objetivo de Replay es ofrecer una visión personal de la Segunda Guerra Mundial. "¿Habéis visto *La lista de Schindler?*", preguntó el representante de Gamecock que realizó la presentación, intentando resumir el acercamiento de los desarrolladores mientras hacía avanzar a esa mezcla de Power Ranger y supermodelo enfundada en cuero, envuelta en una surrealista niebla liliácea, a través de unas alcantarillas de un tono verde kriptonita. Nosotros hemos visto la película de Spielberg y, la verdad, no vemos por ningún lado el parecido a *Velvet Assassin*. Lo que no tiene por qué ser necesariamente un problema, ya que este título parece mucho más interesante y original que la mayoría de las incursiones videojueguiles recientes en la Alemania nazi.

Pese a algunas animaciones irregulares, que hacen que Summer parezca Espinete intentando caminar con zapatos de tacón, *Velvet Assassin* es un juego muy atractivo, con una atención a los detalles del entorno realmente excelente.



La voz en off al estilo cine negro aparece en los momentos más inadecuados y –a Bogart se le atragantaría el bourbon– suele subrayar lo obvio. Eso sí, la estructura en forma de flashbacks tiene mucho potencial.



Sexo y violetas

Resulta chocante pensar que la peligrosa vida de Szabo terminó cuando tenía la misma edad que Avril Lavigne. Aunque Replay ha preferido hacerla crecer hasta convertirla en una treintañera para que, irónicamente, todo sea más verosímil. Otros cambios, resumidos por Replay en "grandes tetas y culo prieto", vienen de exigencias de los jefazos de Gamecock. Ojalá no hagan nunca un juego sobre la Madre Teresa.

Bionic Commando

Este armadísimo héroe vuelve de un salto a la acción, aunque esta vez sin nazis

El héroe tiene una historia típicamente videojueguil detrás: el día de su ejecución, un conveniente ataque terrorista le deja volver a las andadas.

PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **PROEIN GAMES**
ESTUDIO: **GRIN/CAPCOM**
ORIGEN: **SUECIA**
LANZAMIENTO: **SIN DETERMINAR**

"Intentamos no incluir un botón de salto –explica el productor de Capcom, **Ben Judd,** mientras Nathan Spencer, la estrella del *Bionic Commando* original, salta de tejado en tejado, con sus rastas al viento–. Pero entonces no resultaba tan divertido".

Y la diversión es sobre lo que gira el hecho de tener un garfio quirúrgicamente implantado en tu brazo. Cambios como el nuevo peinado y los saltos pueden parecer sacrilegios respecto a un clásico de los 8 bits, pero hay más en este nuevo *Bionic Commando* de lo que comparaciones injustas tipo "Spiderman con pistolas" pueden sugerir. Los principiantes tendrán que seguir enfrentándose a parte de su legendaria dificultad: encontrar un agarre estable para tu garfio requiere algo más que saltar y apretar un gatillo. Los puentes, las vigas y los autobuses son un buen apoyo, pero cualquier cosa más pequeña –un peñasco o, por qué no, un salón familiar– puede caerse sobre la cabeza de Nathan en cuanto deja caer su peso sobre el cable. Los coches pueden ser arrastrados, pero si se caen por un reborde se llevarán al héroe con ellos. De la misma manera, Nathan puede usar la misma interpretación libre de la física en su beneficio: el mismo efecto tirolina que le permite escalar edificios con su garfio se convierte en una tremenda patada cuando el otro extremo está enganchado en un enemigo. Y ese oponente puede ser arrastrado para ser usado como escudo humano, agitado sobre la cabeza de Nathan como una maza, lanzado al aire y empujado contra otros enemigos, o simplemente se puede dejar en el sitio para perforarlo con la pesada escopeta Hiker. Los jefes requieren tácticas más avanzadas –diseñadas con la ayuda de los estudios japoneses de Capcom– y, como siempre, ocupan tanto espacio como una casa adosada: a algunos necesitarás lanzarles objetos de gran tamaño, y a otros tendrás que perseguirlos por el irregular terreno del juego. Además, los chicos de Grin han limitado los entornos a los que puedes agarrarte al declarar irradiadas algunas zonas, con lo que es imposible conseguir en ellas un enganche.

Y todo ello será, claro, una buena práctica para el recién anunciado modo multijugador, en el que todo el mundo asume el papel de un agente de la FSA, en lugar de pelearse por quién se convierte en Nathan. Los tipos de pruebas son muy tradicionales, pero los escenarios han sido diseñados como gimnasios selváticos gigantes. Son ligeramente más pequeños que los niveles normales del juego, pero mucho más peligrosos. Eso sí, si te falla un agarre tienes un disparo adicional a medio camino con tu brazo biónico, antes de caer en el más absoluto olvido.



La salud se controla al más puro estilo *Call of Duty*: cuando la sangre salpica la pantalla, es hora de esconderse un par de segundos para recuperar el aliento.

Nathan ha sido diseñado para remarcar el movimiento, de ahí su pelo y todos sus colgantes. Existe cierto grado de autoapuntado, pero es más efectivo en el eje vertical, lo que permite disparos precisos en el aire.



Llamada a las armas

Otra parte clave de este reestreno de *Bionic Commando* es el lanzamiento de una versión pulida y mejorada del juego de 8 bits, con el subtítulo *Rearmed* y producción de Grin. La jugabilidad se sostiene mejor que otros juegos plataformeros de la misma época: aunque, como ocurrió con la reciente versión para PSP de *Castlevania*, los jugones modernos considerarán su dificultad terrorífica. "La decisión de tener que disparar el gancho diagonalmente y no hacia adelante era una forma notablemente moderna de concebir un juego 2D", remarca Judd respecto al original.





Los modos online se están llevando con mucha discreción, así que no sabemos si resultarán redundantes respecto a la experiencia para un jugador. En todo caso, no estaría mal un modo paparazzi.



Midnight Club: Los Angeles

Es más de lo mismo. Pero teniendo estos gráficos, ¿a quién le importa?

Qué puedes hacer cuando *Test Drive Unlimited* ha convertido la búsqueda de rivales para competir en un arte elegante, *Burnout Paradise* ha convertido una gran franquicia en un mundo abierto, y *Forza 2* ha llevado la personalización de los coches a extremos irreproducibles? Si eres el equipo de desarrollo *Midnight Club*, mantienes la calma. Sigues haciendo lo mismo que siempre, pero con más detalle. Las primeras impresiones de *Midnight Club: Los Angeles* sugieren que Rockstar San Diego no sólo ha usado el motor RAGE en el que se basaba *GTA IV*, sino que también ha adoptado una filosofía de diseño similar. *Los Angeles* no se basa en meter con calzador nuevas ideas, sino en explotar el tamaño, el acabado y la integración que ofrece la nueva generación de consolas.

Igualmente, todo truquito secundario habría acabado sobrando. La capital universal del entretenimiento es la novedad estrella de este nuevo *Midnight Club*. No se trata de una recreación calle por calle de la ciudad, sino más bien una recreación comprimida de su geografía y sus monumentos, si bien la desagradable parte del sur del río se ha dejado fuera, en favor de los edificios más pijos y de los ciudadanos del norte. Pese a ello, sigue resultado un amplio campo de juegos automovilístico, con casi tres veces el espacio total que incluían, en conjunto, las ciudades de los tres anteriores *Dub Edition*.

Junto a ese festín de monumentos famosos, Los Angeles destaca por una presencia de transeúntes mucho más intensa y convincente que en los juegos anteriores, y la gama mucho más amplia de efectos físicos de las colisiones aumenta la sensación de realismo de la ciudad. La belleza polucionada del cielo de la ciudad queda remarcada por las asombrosas, y hasta románticas, fases día/noche. Examinado elemento por elemento, *Midnight Club* seguramente no está a la altura del modelado de los coches o la elegancia arquitectónica de *Burnout Paradise* o *PGR 4*, pero tomado en conjunto asegura una sensación de conexión con el entorno urbano que no se veía desde los días de *Crazy Taxy* y *Driver*.

Los modos de juego y las modificaciones que pudimos explorar en la actual versión para 360 eran viejas conocidas de los *Dub Edition*, pero aún tienen que concretarse en detalle un buen puñado de modos online y misiones de entrega a lo *GTA* totalmente nuevos. *Los Angeles* también ofrece una aproximación distinta a los frustrantes picos de dificultad y a los oponentes irreductibles que a menudo impiden que los jugones continúen con sus progresos en la estructura de los juegos de carreras tradicionales. Al ganar carreras, los jugadores no sólo ganan dinero, sino también "puntos de reputación", que les permiten acceder a nuevas clases, opciones y modos, lo que significa que hasta un corredor que siempre acaba el último puede terminar el juego.

Pero el juego también destaca por su atractiva ausencia de afectación. El editor de carrocerías, así como los detalles internos, se basa en la eficacia y en unas pegatinas bien escogidas, en lugar de ofrecer un folio en blanco para artistas a la *Forza*. Incluso las transiciones entre el mapa, al más puro estilo Google, y las calles de la ciudad, están realizadas con escala y elegancia.





Las nuevas carrocerías e interiores son tan atractivos y fáciles de aplicar como siempre. Igual que es muy probable que acaben machacados al primer golpe fuerte.





El modelado de coches, transeúntes y edificios de *Los Angeles* quizá no esté a la altura de sus rivales, pero alégrate: al menos no tendrás que pagar zona azul.



PLATAFORMA **360, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **TAKE-TWO**
ESTUDIO: **ROCKSTAR SAN DIEGO**
ORIGEN: **ESTADOS UNIDOS**
LANZAMIENTO: **10 OCTUBRE**



Un cartógrafo con mucho estilo

Los mundos abiertos pueden estar muy de moda, pero la búsqueda de la libertad no siempre cuenta con esfuerzos a la altura para asegurarse de que el jugador no queda un tanto colgado ante tan pocas indicaciones y tantísimas opciones. El moderno mapa de la ciudad de *Midnight Club: Los Angeles*, que hay que combinar con el radar de carrera, es el contrapunto perfecto a su bullicioso mundo, y pasa casi sin esfuerzo de la topografía más abstracta al trajín a pie de calle. Desde luego, este sistema de mapeado resulta más práctico y más fácil de usar que su colega de *GTA IV*, por no hablar de la supuesta "ayuda" a la navegación que había que sufrir en el brillante *No More Heroes*.



Soul Calibur IV

Vader y compañía se unen a los agitadores de sables

PLATAFORMA: **360, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **NAMCO-BANDAI / UBISOFT**
ESTUDIO: **PROJECT SOUL**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **3 AGOSTO**

Lo primero que hay que decir de *Soul Calibur IV* es que es un juego precioso. Y lo segundo debería ser repetirlo, para enfatizarlo bien, lo que no significa que sea todo apariencia. Aparte de algunos problemillas de *clipping*, que imaginamos serán pulidos en las semanas de desarrollo que le quedan al juego, la brillantez de los colores y el tremendo detalle de los fondos resulta sorprendente. El *antialiasing* funciona a la perfección, así que no aparecen dientes de sierra en los suaves movimientos de los luchadores, y la tasa de refresco es intachable. Lo suficiente, de hecho, para hacerte gemir un poco ante la pantalla.

Pero dejemos todo eso a un lado. Las peleas también han pasado por un lavado de cara tras la decepcionante tercera entrega, y esta vez son mucho más agresivas: las armas se mueven con rapidez, y las variaciones pueden romper rápido hasta el bloqueo más decidido. De hecho, las luchas pueden acabarse enseguida, y se da primacía –al menos en la versión previa que probamos, con cuatro de los personajes definitivos, Mitsurugi, Hilde, Siegfried y Darth Vader– a la idea de que el ataque es la mejor defensa.

La belleza de los fondos puede hacerte perder de vista, en según qué ocasiones, las armas que blanden delante de ti: el elefante iluminado de aquí arriba es irresistible.

Llama la atención la ausencia del tan cacareado Critical Finish. Este movimiento mata de forma instantánea, y se puede ejecutar cuando se han caído las tres partes de la armadura de un personaje. Para romper una coraza, el oponente debe estar bloqueando, y en nuestros combates eso nunca ocurrió hasta el punto requerido para que pudiéramos extraer todas las partes: es obvio que hace falta habilidad para dominar el movimiento, pero los bloqueos no tienen la importancia de, por ejemplo, *Virtua Fighter*. Quizá lo que ocurre es que esta característica tiene su utilidad en los enfrentamientos de más alto nivel, pero para la mayoría de los usuarios será una parte de la experiencia más marginal, por mucho que sea visualmente espectacular.

El modo para un jugador cuenta con una trama que garantiza dramas superficiales y voces afectadas. A medio camino entre éste y el imprescindible Versus está el llamado Tower of Lost Souls, un nuevo modo que se inspira claramente en otros juegos del género, ya que ofrece premios por superar determinadas condiciones de lucha. Lo que, más adelante, te permitirá crearte un personaje a la medida en el modo correspondiente más allá de las opciones básicas... Algo importante, porque la apariencia de tus luchadores afecta a sus puntos fuertes y a su estilo de lucha.

No hay duda de que la herramienta de marketing mejor usada para *SC IV* es, claro está, la presencia de personajes de *Star Wars* divididos según las plataformas (ver recuadro). Pero Darth Vader, la bonificación de PS3, sugiere que pueden ser una incorporación decepcionante: aunque el modelado del personaje se parece al viejo canalla, ni sus movimientos ni su apostura se adaptan a los de las películas. Carece tanto de gracia como de potencia mortal, ofreciendo un estilo confuso, lleno de patadas y golpes de sable de luz. Al intentar adaptarlo a las reglas de juego, los desarrolladores han dejado fuera parte de su carisma.



Éste es el nivel de Darth Vader, ambientado en el hangar de un Destructor Estelar, que incluye naves del universo *Star Wars* volando por encima y por debajo de la plataforma, así como paredes de rayos láser.

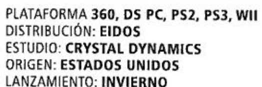
¡Estás despedido!

Quizá seamos un tanto críticos con Vader, pero al menos es un personaje memorable: mucho peor es el reciente anuncio del *crossover* con *El Poder de la fuerza*, por culpa del cual la figura del aprendiz del juego, Starkiller, hará una aparición. Más allá del juego en sí, lo malo es que el personaje de Starkiller es el ejemplo perfecto de diseño de personaje anodino, tremendamente genérico y aburrido. Lo que impide que esté a la altura de *Soul Calibur*, un juego cuyos personajes y sus armas derrochan personalidad y requieren usos muy distintos para conseguir la victoria.



Tomb Raider: Underworld

Lara se cruza con un kraken en medio del Mediterráneo, en una aventura pensada para volver a ponerla a explorar



PLATAFORMA **360, DS PC, PS2, PS3, WII**
DISTRIBUCIÓN: **EIDOS**
ESTUDIO: **CRYSTAL DYNAMICS**
ORIGEN: **ESTADOS UNIDOS**
LANZAMIENTO: **INVIERNO**

Underworld es la tercera misión de Crystal Dynamics en su aventura de extinguir el dolor provocado por *El ángel de la oscuridad*. Y como primer intento para 360 y PS3 –aunque, es evidente, *Underworld* también aparecerá en Wii, PS2 y DS–, las animaciones de Lara siguen mejorando, como hemos visto en una reciente presentación del segundo nivel del juego, ambientado en el Mediterráneo, que hizo el director creativo **Eric Lindstrom.** Pero aún más importante, en lo que parece un intento de luchar contra el encanto aventurero de *Uncharted*, es el hecho de que los desarrolladores se hayan centrado más en esta ocasión en la exploración, frente a la acción continua de *Legend*, el último juego original de Lara. "*Underworld* toma lo mejor de ambos mundos, ofreciendo una experiencia llena de acción guiada principalmente por la exploración de los escenarios", asegura.



Lara se mueve con más suavidad que en los juegos anteriores, gracias a la captura de movimientos en lugar de animaciones cerradas. También puede clavar una garra en una pared y deslizarse por ella a un área más baja.

El nivel comienza con Lara vestida de submarinista en una lancha en medio del Mediterráneo, con unas montañas allí, en la lejanía. El único camino posible es hacia abajo: mientras desciende hacia las profundidades, la oscuridad del lecho marítimo empieza a despejarse poco a poco. "Lara Croft es una exploradora, y queremos verla acudir a lugares nuevos e inesperados, que entusiasmen a la gente –dice Lindstrom–. Ir a lugares remotos del mundo para descubrir una nueva ruina es genial, pero aprender que esa ruina en concreto está en el fondo del océano es todavía más asombroso". Los puzles de exploración de Lara toman una nueva dimensión bajo el agua, que está repleta de tiburones y medusas.

"Espero que no suene demasiado existencial, pero ¿no es más importante sentirse libre que serlo?", pregunta Lindstrom, refiriéndose a la forma en que el mar abierto está implementado en el juego. Aunque Lara puede avanzar en cualquier dirección, cuando alcanza los confines del área de juego se gira y nada de vuelta: "Cuando existen límites, o haces que sean lógicos o intentas no enfatizarlos para dar sensación de apertura", explica. Los controles bajo el agua son ahora 3D, con lo que Lara se limita a nadar en la dirección en que está inclinada, en lugar de necesitar los controles de ascenso/descenso de juegos anteriores.

Aparte de sus armas, la heroína viene equipada con una cámara digital, cuyas fotos pueden guardarse y compartirse con otros mediante la web de *Underworld*. Lindstrom hizo una demostración del sistema lanzándole una granada adhesiva a un tiburón y fotografiando la explosión. Todas las armas pueden ser usadas en el agua, aunque el alcance de la pistola es sólo de dos metros y medio.

La tarea de Lara de encontrar la entrada a una tumba bajo el agua va a resultar más fácil gracias a su PDA (todavía no implementada en la versión que vimos), que enviará señales de sónar para dibujar un mapa 3D del área, mostrando oberturas escondidas por la vegetación. "La mayoría de los puzles de exploración en *Underworld* contienen múltiples elementos y no hay que resolverlos en un orden determinado", explica Lindstrom. Algunos de dichos puzles tienen más de una solución, pero es más debido a la lógica en la que se basan que a que hayan sido diseñados para ello. "Si una cadena desgastada puede romperse de un tiro, ¿no servirá igualmente utilizar una granada?", se pregunta Lindstrom.

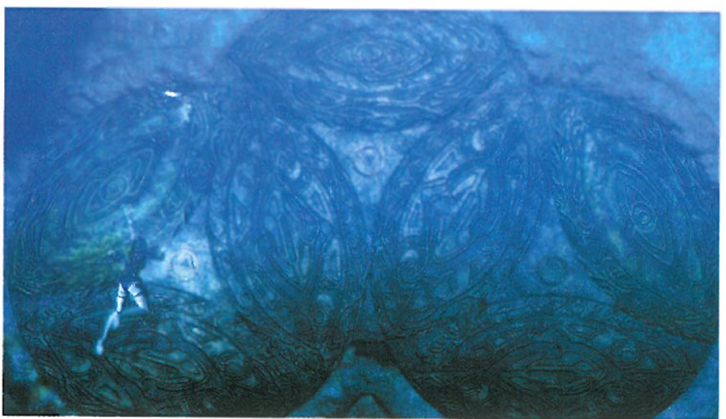


Momentos mágicos

Una de las mayores innovaciones de *Underworld* es su uso a los QTE o, más bien, lo que han hecho para quitarlos. En su lugar se han incluido los momentos adrenalínicos, en los que el tiempo se frena para darles a los jugadores una oportunidad de salvar a Lara de la muerte. "Recibe un chute de adrenalina, crece el ritmo de sus latidos, el tiempo pierde velocidad, la cámara cambia para ofrecer una buena vista de la situación y el jugador tiene pleno control de Lara para escapar de la situación", explica Lindstrom. Una buena manera de implicar más al jugador en la acción.

Lara ahora tiene la habilidad de esprintar, una habilidad que puede usarse tanto bajo el agua como en cualquier otra superficie. Así que, con ese pedazo de tiburón acechándola, más vale que empiece a darle al sprint.





PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **DEEP SILVER**
ESTUDIO: **GSC GAME WORLD**
ORIGEN: **UCRANIA**
LANZAMIENTO: **AGOSTO**

Stalker: Clear Sky

GSC vuelve a Chernobyl para hacer realidad lo que prometió cuatro años atrás, pero ¿es demasiado tarde?



El sistema ALife modela las migraciones animales y marca ciertas regiones como hábitats naturales de ciertas especies, pero también estarán en otras zonas.

Materiales anómalos

Como en el primer *Stalker*, las anomalías –áreas concretas de perturbación provocadas en parte por el accidente de Chernobyl– están distribuidas por la Zona. GSC ha añadido unos cuantos tipos adicionales en *Clear Sky*, incluida una que te teletransporta y otra que provoca un vórtice de agua en uno de los muchos lagos de Marsh.

Algunos artefactos de valor escondidos deben ser localizados enviando rayos a una anomalía, lo que permite rastrear su posición con un detector. Por estos objetos se puede obtener dinero, que se puede invertir en comprar mejoras para tus armas. Es la respuesta a las críticas al primer título de que había poco que hacer con el dinero.

Clear Sky es otra vuelta de tuerca al concepto del "juego ideal" que tiene el director de RR.PP. de GSC Game World, **Oleg Yavorsky:** uno con un mundo totalmente libre, dirigido por la IA y centrado en el realismo. Su predecesor, *Shadow of Chernobyl*, era un montón de ideas innovadoras que chocaban unas con otras, derivando en una molesta tensión entre libertad y guión. Con 18 meses de desarrollo más que el primer juego y los beneficios de DirectX 10, *Clear Sky* es una extraordinaria segunda oportunidad de lograr semejantes ambiciones.

Las mejoras más evidentes se centran en el motor gráfico: Yavorsky nos mostró el área inicial del juego, un poblado decrépito. Los modelados y las texturas son más detallados que en el original, y está iluminado con rayos crepusculares, y eso con una versión DX9 del juego (también será compatible con DX8). Una demostración posterior sobre los efectos DX10 que GSC aplicará al juego mostraba humo y vapor volumétricos con propiedades físicas (se formaban remolinos al mover objetos y fluir sobre los mismos) y "superficies con humedad dinámica": escenarios que se mojan con la lluvia, formando charcos, pero permanecen secos al cubrirlos. Todo se añade al aroma que desprende *Stalker* a naturalismo totalmente dilapidado, todo para darle un aspecto más realista a la Zona. "Queremos ceñirnos a los escenarios fotorrealistas para que todo parezca auténtico", dice Yavorsky.



Cada facción tiene en su base áreas en las que el jugador puede acceder a minijuegos como una zona Deathmatch o un campo de tiro. Los jugadores deben volver a las bases cuando terminen las tareas.

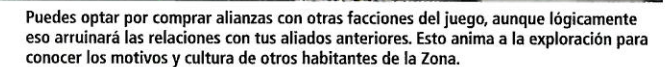
Entre las mejoras más intrínsecas del juego destaca el desarrollo del sistema ALife, que gobierna las acciones de los animales y los PNJ del mundo, en un intento de reforzar la acción de los usuarios dentro del mundo. *Clear Sky* prefiere centrarse en las luchas de poder entre cuatro facciones: cada una tiene su propia base, su trama y sus personajes propios; subir escalafones de poder da acceso a misiones más participativas, y si ayudas a tu facción a aumentar su importancia conseguirás mayores y mejores escuadrones y un número más amplio de puestos avanzados en todo el mundo, muchos de los cuales puedes adquirir pasando por ellos. El personaje protagonista contará en muchas de sus misiones con la compañía de un escuadrón de lo más competente, capaz de tomar avanzadas ocupadas por facciones enemigas o por criaturas errantes sin demasiadas indicaciones. Aunque hay cierto peligro de que semejante autonomía pueda restar importancia al papel del usuario dentro del juego, aumenta la sensación de que tienes vida a tu alrededor.

Pero, aunque GSC ha trabajado mucho para que *Clear Sky* fluya con naturalidad en un entorno natural, contiene ciertos anacronismos que otros títulos de mundo abierto ya han dejado atrás hace tiempo. La Zona todavía no ha conseguido ser un contexto continuo, sin costuras. "Hemos tenido que optar por la carga de escenarios. El problema es que tuvimos que escoger entre el detalle o la continuidad –asegura Yavorsky–. Tenemos muchas geometrías y detalles complejos, y si hubiéramos querido entornos continuos tendríamos que haberlos sacrificado". La interfaz sigue teniendo una gran importancia, con las esquinas de la pantalla llenas de información y las misiones distribuidas a base de cajas de texto.

Estos saltos técnicos atrás no hacen más que recordarnos que *Clear Sky* tiene pisándole los talones a un titulazo como *Far Cry 2*, un juego con muchas de sus mismas metas pero con una interfaz mejor integrada, lo que nos hace preguntarnos si quizá no es demasiado tarde para intentar desarrollar el juego que *Stalker* debería haber sido inicialmente.







Puedes optar por comprar alianzas con otras facciones del juego, aunque lógicamente eso arruinará las relaciones con tus aliados anteriores. Esto anima a la exploración para conocer los motivos y cultura de otros habitantes de la Zona.





En ciertas situaciones tendremos que escondernos de los *shibito*. Llega a crear tensión, aunque a veces el proceso se simplifica demasiado: arrímate a todas las paredes hasta que veas aparecer una X y la palabra: "Esconderse".







Siren: Blood Curse

Una nueva visita a este pueblo maldito puede arrojar algo más de luz, aunque la mayor parte siga en tinieblas

A pesar de todos los cambios implementados en esta revisión de *Forbidden Siren* –aquel notable survival horror de PS2–, lo cierto es que, a lo largo de todo el proceso, lo notable ha sido su occidentalización. *Siren* nos presenta un elenco de personajes estereotipado, y podremos controlarlos a todos. Al menos los que sigan vivos.

La estructura episódica de *Siren* sacrifica, en uno de sus rituales jugables, la libertad que le precede por el espectáculo narrativo, pilar de las series televisivas. Acompañado de un ya clásico *"anteriormente en Siren..."* y *"en el próximo episodio..."*, los capítulos descargables desde PlayStation Network piden a gritos ser continuados por su siguiente. Una fórmula no innovadora en su contenido, pero sí en su continente.

Visualmente, una mirada cercana puede llegar a ensuciar la experiencia, con texturas sacrílegas y polígonos que dan miedo. No obstante, la oscuridad y los efectos de luz logran crear la ambientación que siempre ha sido marca de la casa. Los exteriores no dejan de ser meros pasillos por los que es difícil perderse –siendo este hecho más acentuado aún por la presencia de un preciso mapa– y el efecto de ruido, pese a enturbiarlo todo, resulta coherente con el género.

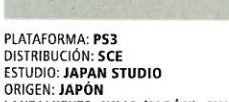
Los nuevos añadidos mezclan el sigilo característico de la serie con acción a punta de pistola. No se ha querido arruinar la experiencia con un puntero. Lo más importante aquí es que cuanto más cerca esté de ti el *shibito,* más fácil será que le derribes. Pero, por otro lado, las situaciones agobiantes han experimentado una gran mejoría. Ahora podremos ver a través de los ojos del *shibito* sin perder el control del jugador, por lo que será mucho más sencillo realizar trampas que nos permitan avanzar. Aunque, dentro de esa simpleza, hubiéramos preferido que el tutorial no nos ayudara hasta el punto de parecer una guía interactiva.

Una de las cosas que sí ayudarán es el sonido, protagonizado por el siempre efectivo latido del corazón, que nos advertirá de la presencia de *shibitos* en las inmediaciones. Puesto que no somos Sam Fisher, la artimaña es aceptada.

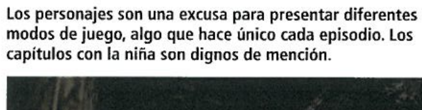
Con todo, *Siren* sigue conservando toda su personalidad y esa esquizofrénica obsesión por el terror más insano, con situaciones, sustos y persecuciones que acelerarán el corazón del más descuidado y exigirán la concentración del más experto. Con las oportunidades de la nueva generación a su alcance, ésta puede ser la oportunidad del Japan Studio de Sony para dar el empujón definitivo a una franquicia en potencia, arreglar esos aspectos toscos y aburridos del *Forbidden Siren* original y crear un baluarte en el género, tras el desvío de los reyes del survival hacia otras audiencias más pobladas, sí, pero mucho menos terroríficas.



La búsqueda del fotorrealismo facial en *Forbidden Siren* se ha sustituido por caras más poligonales. Son menos realistas, pero más acordes con el resto.



PLATAFORMA: **PS3**
DISTRIBUCIÓN: **SCE**
ESTUDIO: **JAPAN STUDIO**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **JULIO (JAPÓN), SIN CONFIRMAR (EUROPA, EE.UU.)**



Los personajes son una excusa para presentar diferentes modos de juego, algo que hace único cada episodio. Los capítulos con la niña son dignos de mención.



Descargado y listo

Puede que *Siren* beba mucho de esa corriente que se instauró hace unos años sobre el contenido por episodios y que, a día de hoy, no ha llegado a ser reconocida ni como éxito ni como fracaso. Pero, a diferencia de estos títulos, resulta interesante verlo por primera vez en PlayStation Network, una plataforma descargable para consola. Aun así, Sony no ha querido arriesgarlo todo, y ha prometido que el total de 12 episodios que componen el título será comercializado en caja y tienda. Puede que sea el método de llegar a todo tipo de público, pero, al igual que con una buena serie, la experiencia crece cuando se hace esperar. Y en este aspecto, *Siren* cumple a la perfección.

PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **UBISOFT**
ESTUDIO: **UBISOFT ROMANIA**
ORIGEN: **RUMANÍA**
LANZAMIENTO: **OTOÑO**

Tom Clancy's HAWX

Ubisoft se enfrenta a *Ace Combat*, pero ¿está su ego extendiendo cheques que su franquicia no puede pagar?





Los aviones son unas bestias ruidosas, pero *HAWX* ahoga el estrépito con una cacofonía de ruidosas advertencias.

El equipo que nos trajo *Blazing Angels* ha creado un shooter aéreo que espera hacer caer a la serie *Ace Combat* de los cielos con una descarga de fuego de artillería de 20 mm marca Tom Clancy. En el evento Ubidays tuvimos la oportunidad de subirnos a la cabina del piloto y defender el cielo de Río de Janeiro. Al parecer, en otras misiones tendrás que enzarzarte en combates que habías visto previamente desde tierra en otro juego de Clancy, *GRAW 2*.



La ciudad de Río resulta asombrosa desde el aire pero, como todos los juegos de pilotaje, las texturas a nivel del suelo son mucho menos admirables que cuando las ves a gran altura. En lo que más se diferencia de sus contrincantes es en su uso de guía de asistencia, aquí llamada Enhanced Reality Systems. En modo asistido, el punto de vista se coloca en la cabina o sobre la cola, marcando a los enemigos al estilo *GRAW*, limitando la maniobrabilidad a evitar las pérdidas de control, incluso dirigiendo la interceptación de determinados objetivos a través de una serie de aros sobrepuestos a la interfaz.

Eso sí, si sales del modo asistido el punto de vista se aleja a gran distancia, y ya no se centra en ti ni se gira con los movimientos de tu ahora pequeño avión. Aumenta tu maniobrabilidad, permitiéndote ejecutar giros cerrados para evitar los misiles enemigos, o esquivar el choque contra una montaña con una elevación brusca. Con la vista fija de esta forma casi estática, parece un shooter 2D, pero sin el estorbo de esa reducida sensación de profundidad, aumentando la percepción de los peligros inminentes. Claro que el poco tiempo que jugamos nos indicó que lo mejor es cambiar constantemente entre el modo asistido y el libre, lo que introduce un giro interesante en este estereotipado género.

La demo nos permitió pasar bajo las axilas del Cristo Redentor de Río, y los siguientes niveles prometen contener más monumentos reales que sobrevolar.

Tom Clancy's EndWar

Llega el fin del mundo como lo conocemos, pero no nos importa... tanto

PLATAFORMA: **360, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **UBISOFT**
ESTUDIO: **UBISOFT SHANGHAI**
ORIGEN: **CHINA**
LANZAMIENTO: **OTOÑO**

El año pasado visitamos Shanghai para ver y jugar una versión casi completa de *EndWar*. Que el tiempo transcurrido haya sido invertido en equilibrar y ajustar este juego de estrategia indica lo importante que es este título para consagrar a este estudio de Shanghai, pero también porque supone un punto de apoyo para la franquicia Tom Clancy, pues une las ficciones desplegadas en *Ghost Recon*, *Rainbow Six*, *HAWX* e incluso parece que *Splinter Cell* en un holocausto apocalíptico.



Al ver el juego en los Ubidays pudimos comprobar de primera mano la habilidad de *EndWar* para tratar con una amplia variedad de acentos, pero una voz en español provocó fallos en el sistema de control.

Los programadores han pasado mucho tiempo mejorando el sistema de órdenes por voz en el que se basa el acercamiento consolero del juego. El año pasado, *EndWar* sólo fallaba muy de vez en cuando a la hora de interpretar nuestros balbuceos, pero ahora incluso esos defectos se han pulido. Palabras como "refuerzo" se han eliminado del diccionario del juego y se han reemplazado por otras que son más fáciles de reconocer, como "despliegue", al menos en la versión inglesa. Otras órdenes se han combinado de forma intuitiva, de ahí que las unidades de infantería trepen automáticamente a los vehículos blindados cuando se les indique a ambos que se muevan hacia el mismo objetivo.

Pero incluso con el grandísimo funcionamiento del sistema de órdenes por voz, hay otros aspectos en los que *EndWar* tiene que mejorar mucho. Gráficamente, el juego ha progresado desde que lo vimos por última vez, pero no es para nada atractivo visualmente: las imágenes mostradas a la prensa, incluidas las que están en esta página, no son representativas de la experiencia global. No ayuda la perspectiva, que fija tu vista tras una unidad concreta, y acerca las texturas y los entornos demasiado como para resultar cómoda. Todo ello se ha ajustado desde la última vez que lo probamos para ofrecer más libertad al usuario, pero sigue siendo demasiado restrictivo en comparación con la vista aérea de otros títulos de estrategia. El mapa táctico cenital no ofrece la suficiente densidad de información como para hacerlo efectivo a nivel de control: los distintos tipos de unidad no son identificados como nada más que números hostiles. Es cierto que la velocidad de control que permiten las órdenes por voz es la baza ganadora de *EndWar*, pero esperamos que su jugabilidad demuestre tener mucho más que aportar.



La cámara ha pasado por muchas mejoras, y ahora te da más libertad para asomarte a las esquinas.



Skate It

Black Box reinterpreta su intuitivo sistema Flick It para Nintendo

PLATAFORMA: **DS, WII**
DISTRIBUCIÓN: **EA**
ESTUDIO: **EA BLACK BOX**
ORIGEN: **CANADÁ**
LANZAMIENTO: **SIN DETERMINAR**

La teoría del valle inexplicable no es un fenómeno que se limite al retrato de cosas orgánicas: se produce tambien cuando creas un sistema de control para cualquier instrumento o herramienta virtual que imita la realidad y ese control resulta extraño y produce rechazo en el usuario. El uso de la Balance Board para controlar un monopatín sería un ejemplo perfecto de ello.

Ahora mismo, *Skate It* para Wii admite varios controles: el Wiimando en sí, o en conjunción con el Nunchaco o la Balance Board. Claro que Black Box ha indicado que le encantaría que se pudiera controlar todo con este último. Aunque imita gran parte del control de un monopatín, es evidente que saltar y girar es imposible con la Balance Board, lo que significa que tendrás que usar el periférico de alguna forma poco intuitiva, seguramente terminando con una confusa mezcla de esquemas de control abstractos y directamente representativos.

Los desarrolladores que lo mostraban en un reciente evento de EA reconocían el riesgo, e insistían en señalar que la idea de volcar todo el control sólo en la Balance Board era sólo eso: una idea. Ahora mismo, el sistema de control es bastante más accesible que su encarnación para 360. Sosteniendo el Wiimando horizontalmente, lo inclinas a la izquierda o a la derecha para ajustar tu dirección, levantándolo y girándolo de varias maneras para ejecutar saltos y trucos. Es casi demasiado fácil, haciendo que todo el reto del juego se base en la posición y en el ritmo. Parece, de momento, que la serie *Skate* ha avanzado unos pasos adelante con esta incursión en Wii, siempre que la Balance Board no se meta en medio.

La versión para DS, que tiene un notable detalle visual, usa la pantalla inferior para que des golpecitos sobre un monopatín, lo que es una representación 2D del movimiento de un stick analógico.



Skate It **se aleja de la ficticia ciudad de San Valona, que ha quedado desierta tras una serie de desastres naturales, y lleva a los jugadores a dar la vuelta al mundo sobre sus monopatines.**

Facebreaker

EA se enfrenta cara a cara a series como *Punch Out* o *Ready 2 Rumble*



PLATAFORMA **360, PS3, WII**
DISTRIBUCIÓN: **EA**
ESTUDIO: **EA CANADÁ**
ORIGEN: **CANADÁ**
LANZAMIENTO: **SEPTIEMBRE (360, PS3), NOVIEMBRE (WII)**

Han pasado ocho años antes de que un nuevo aspirante subiera al ring. *Wii Sports* nos dio una especie de parche, pero EA es la que finalmente ha revivido el género con un caricaturesco juego de boxeo que espera atraer a los adolescentes con un plantel de personajes excesivos y una amplia cantidad de machaque gratuito de cráneo.

En un reciente evento de EA en Londres, el productor **Todd Batty** dijo que los héroes del juego se habían diseñado según dos criterios: primero, debían ser plausibles como muñecos articulados, y segundo, tenían que saltarse todos los estereotipos raciales comunes a los juegos de lucha. La existencia de un personaje ruso llamado Molotov y un curandero que responde por Voodoo parece que no han tenido mucho éxito en el segundo punto, pero, aun así, el diseño de los personajes del juego y su expresiva animación tiene un nivel que lleva a realizar prototípicas comparaciones con Pixar.

Tras la brillantez de sus gráficos, Batty prometía que las peleas serían tan accesibles como profundas. Lo cierto es que parece que el usuario es alentado para jugar continuamente al ataque, rellenando una barra con los ataques consecutivos que desbloquean los movimientos más destructivos de cada personaje. Sin embargo, sea como sea el juego final, EA ha dado con una estrategia ganadora al permitirte ponerle tu cara a un boxeador, al estilo *Rainbow Six Vegas*, para después modificarlo con las herramientas de creación de personajes de EA Sports.

Batty lo demostró poniendo la cabeza de Peter Moore en el cuerpo de un mono, para después distorsionarlo para asemejarlo a ET. Lo que los desarrolladores esperan es que, aparte de representarse a sí mismos, los usuarios compartan sus creaciones con el resto de jugones.



El juego ha sido creado por el mismo equipo que hizo *Fight Night: Round 3*, pero no esperes que se tome ni mucho menos tan en serio como aquél.



Los golpes bien ejecutados rellenan tu barra de Breaker que, por cada segmento completo, desbloquea un ataque más y más potente.





Aunque parezca caricaturesco, *Facebreaker* puede llegar a ser muy violento. En los movimientos finales de Ice éste golpea la cabeza de su enemigo contra la lona antes de seguir acariciándole la cara a tortazo limpio.

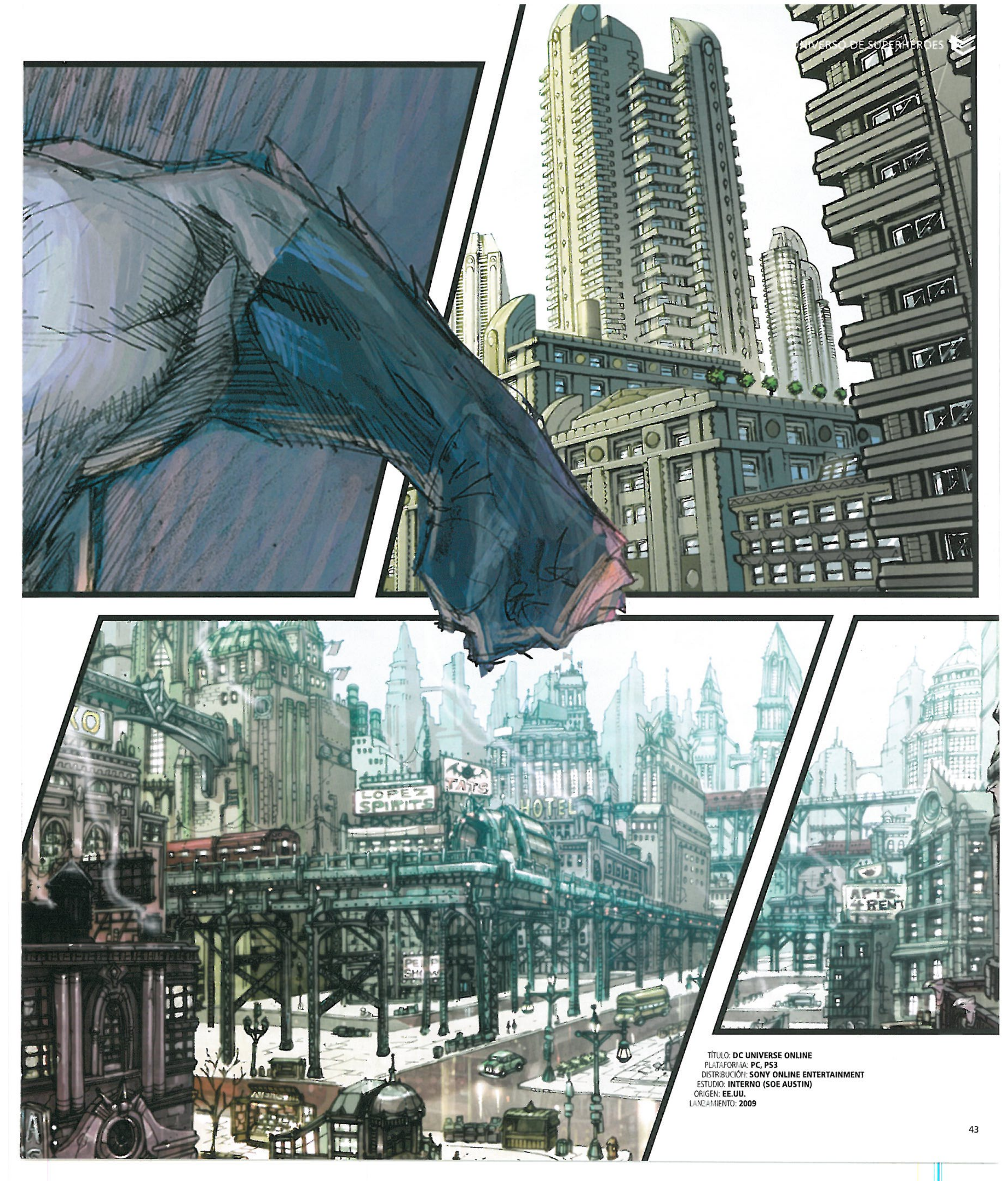


UNIVERSO DE SUPERHÉROES

EL EQUIPO QUE SE ATASCÓ CON *STAR WARS GALAXIES* APRENDE DE SUS ERRORES Y SE DEDICA A CREAR UN NUEVO UNIVERSO

Los mundos colisionan en Austin, Texas. Allí los millonarios rodeados de tecnología conviven con los granjeros y su ganado, y media docena de MMOs compiten por dominar los servidores con sus dimensiones paralelas. Con tantas realidades alternativas superponiéndose, lo lógico es que algunos puntos se mezclen: por eso no nos sorprende, al llegar al estudio Austin de Sony Online Entertainment, nos reciban por Superman y Darth Vader, aunque sea en forma de figuras de cartón.

Estamos aquí por Superman. Durante los últimos dos años, SOE Austin ha estado trabajando en silencio en un nuevo MMO, que tomará el mundo bizantino de los cómics y los superhéroes para convertirlo en *DC Universe Online:* un juego de acción para PC y PS3, aunque esta última requerirá más trabajo. Desde *Phantasy Star Online,* ningún otro MMO ha conseguido triunfar en consola. Allí donde los *Final Fantasy,* e incluso su propio *EverQuest,* han



TÍTULO: **DC UNIVERSE ONLINE**
PLATAFORMA: **PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **SONY ONLINE ENTERTAINMENT**
ESTUDIO: **INTERNO (SOE AUSTIN)**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **2009**



Austin planea un intercambio con DC en el que los personajes y argumentos nacidos del juego funcionen en los cómics y las películas. ¿Quién tendría los derechos? "Lo decidirán los abogados", bromea Blakely.



fracasado, Austin pretende que triunfen los personajes enmascarados y con capa.

El universo DC tiene características que lo convierten en una licencia excelente para un MMO: con 70 años de historia y casi 4.000 personajes en su haber (según el equipo de Austin), en cuanto a reconocimiento internacional está a la par de la Coca-Cola y la penicilina. Pero hay otras peculiaridades que dificultan el trabajo. Por ejemplo, el equilibrio entre personajes, con eternas discusiones sobre si Batman podría ganar a Superman en un combate, es todo un reto del diseño con potencial para incluso romper el juego. Todo esto sin llegar al tema de tomar lo que define a los superhéroes (que son únicos) y ponerlos en un mundo en el que todos son iguales. De repente, la apuesta segura ya no parece ser tan segura.

Pero aún hay más: no es la primera vez que Austin cuenta con una gran licencia, y antes no ha sabido manejarlas; ya sea en desarrollo, con *Star Wars Galaxies* (un título que no ha sabido entender lo que los jugadores querían encontrar en un juego de *Star Wars),* como en administración, con el poco interesante (y excesivamente verde) *Matrix Online* que heredaron de Ubisoft.

***Galaxies* fue una** experiencia de la cual el estudio aprendió mucho, y aunque Austin sigue orgulloso de cómo lo hizo funcionar a la larga (las suscripciones son estables, y la comunidad está, en gran medida, satisfecha), no puedes evitar sentir que es como el orgullo de un padre ante ese hijo que ha conseguido dejar la metadona. El juego tendría que haber sido enorme y no lo era. Pero Austin está convencido de aprender de sus errores. "Hemos aprendido que tienes que ser fiel a la licencia –admite el vicepresidente de desarrollo, **John Blakely**–. Con *Galaxies,* teníamos una visión de producto y la adaptamos a la licencia.

MIEDO A LAS CAPAS

Si al director artístico, Michael Daubert, no le gusta tener a Jim Lee dibujando el arte conceptual del juego, lo disimula muy bien. Aunque tal vez se deba a que tiene su propio reto: hacer funcionar los dibujos en las tres dimensiones. Según Daubert, "tiene que haber una colaboración entre las 2D y las 3D. En los cómics, se hacen muchas trampas, y por eso son tan dinámicos. No quieres ver una imagen aburrida, sino algo que destaque. Por ejemplo: Jim trata a Batman como dos personajes: Batman y la capa de Batman. Es parte del miedo que infunde el personaje. ¿Cómo lo representas en 3D? En las películas nunca se representa igual de bien, así que lo que hacemos es recurrir también a trampas. Nuestras capas se basan en la física, pero tenemos mucho control de animación para hacerlas ondear espectacularmente".





La Batcueva será como una zona para raids. El modelado físico del juego implicará que podrás pegarle una paliza al Caballero Oscuro con su propio coche. Austin pretende hacer crecer el mundo del juego para que esté al nivel de los excesos del universo DC. Tarde o temprano se saldrá de la Tierra.

Luego los aficionados a *Star Wars* llegan y descubren que no es el juego que pensaban. Va de mejorar habilidades y preparar listas de acciones".

El equipo no quiere volver a tropezar en la misma piedra. Blakely dice: "Con DC, lo primero que hicimos fue plantearnos qué significa hacer un MMO de DC. Tienes que sentir de verdad qué significa ser un superhéroe: si no lo consigues, todo lo demás da igual". Se podría alegar que el *City of Heroes* de NCSoft se ha adentrado ya en este territorio, pero Blakely no está de acuerdo: "*Heroes* imita el marco de *World of Warcraft*. No queríamos imitar un MMO, sino crear un gran juego de superhéroes, y necesitábamos una consola porque los juegos de superhéroes favoritos de la gente suelen ser también juegos de consola. Son mucho más directos".

Pero Blakely admite que no se le ocurre ningún MMO para consola que sea exitoso, ni siquiera *EverQuest: Online Adventures*, título en el que trabajó. "En el pasado, las desarrolladoras han cogido los juegos de PC y, simplemente, han hecho un port. Pero los jugadores de consola quieren títulos rápidos y dinámicos". **Chris Cao,** el director creativo (que tiene medidas de superhéroe, una mezcla entre Orson Welles y el Hagrid de *Harry Potter*), coincide: "Un *EverQuest* con capas no funcionaría en PS3. Tengo que ser capaz de hacer todas esas cosas de superhéroe: volar, coger coches, y dominar el escenario. Debemos ofrecer acción entre las plataformas".

"¿Y SI QUIERES ENFRENTARTE A SUPERMAN? NO TIENES QUE ESPERAR A QUE SURJA LA QUEST: SÓLO TIENES QUE ATACAR METRÓPOLIS"

El resultado es un juego con una estructura particular, cuyo resultado debería ser una experiencia única para los jugadores de MMO: un mundo persistente orientado a la acción. Cao explica: "Minuto a minuto, es un juego de acción; mes a mes, un MMO. A lo largo de los meses, tenemos niveles para los amantes de los MMO, y acción instantánea. No son contradictorios. Es como el chocolate y la manteca de cacahuete: quedará genial la mezcla". Blakely está de acuerdo: "puedes conectarte durante 20 minutos, ganar un combate, lograr un objeto, y desconectarte. La diversión en un contexto de superhéroes no radica en patear ratas".

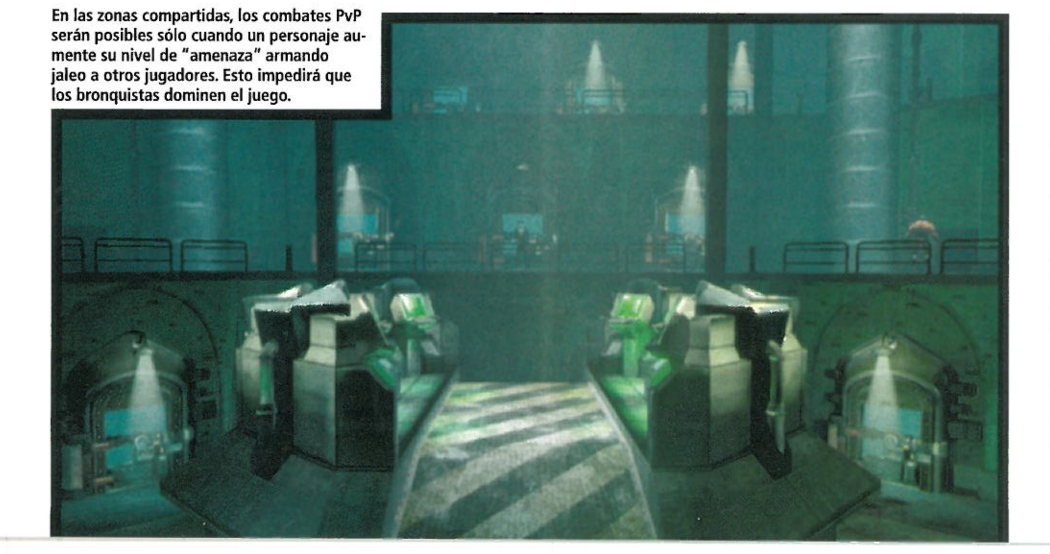
Resumiendo, no podrás jugar como Batman, pero sí que podrás encontrarte con él. Cao lanza la pregunta: "¿Por qué no puedo jugar como Batman? Porque no es un juego de Batman; es un universo, y Batman ya existe en ese universo. Lo que importa es la historia del jugador. Aquí puedes impresionar a esos personajes o derrotarles. Es interesante, pero de otra forma".

Aunque es arriesgado, supone una solución pragmática para ofrecer un MMO en un mundo de personajes simbólicos. Para tener éxito, el equipo de Cao debe lograr ofrecer la sensación de que pasa algo más grande a nuestro alrededor, más allá de las propias acciones de cada jugador. Sin duda, optan por un acercamiento global. "¿Qué pasaría si, como villano, decides enfrentarte a Superman? –sugiere Cao–. No tienes que esperar a que surja la quest en cuestión: tú te pones a atacar Metropolis y a lanzar coches por el aire. De repente surge un haz de luz azul y aparece Superman. Eso es lo que queremos. O, como héroe, puedes ver cómo Lex Luthor apuñala a Superman con kriptonita, e intervenir". Incluso sin pensar en la licencia, la estructura que describe Cao se antoja muy fresca para un MMO, sin recolección de pieles ni champiñones, y la posibilidad de alejarte del guión principal en un abrir y cerrar de ojos. Cao dice: "No es Disneylandia. No es una atracción sobre Batman. Es DC: todo su mundo".

Sin embargo, la mecánica de los MMO sobrevive a este encaje. Blakely dice: "Tenemos bastante experiencia creando MMOs; esas bases no van a cambiar". "Tomemos como ejemplo los niveles –prosigue Cao–. Sirven para que la gente se sienta poderosa. En nuestro juego se trata de ser poderoso, así que será un aumento de poder bastante clásico. La diferencia es el tiempo necesario para subir de nivel, y lo que implica hacerlo. Tenemos un concepto llamado finalización cualitativa. Está en los juegos de skate: no se trata de hacer el truco una vez, sino de lo bien que lo has hecho. Cualquiera que quiera subir de nivel, puede hacerlo de formas básicas; pero si lo haces con maestría, obtienes extras".

Además de los niveles, el equipo promete que también habrá raids, quests y demás elementos habituales ya en el género, pero tendiendo hacia la inmediatez. Aunque sigue ahí el problema de los superpoderes. Según Cao, "es evidente. Tienes a Batman, que sólo tiene valor e ingenuidad. Luego a Superman, que incluso ha alterado la rotación del planeta. Pero eso es pensar como un diseñador de juegos más que como un guionista de cómics. La solución es desmenuzar a los personajes en sus poderes individuales: rayos láser o volar, en vez de fuerza directamente, por ejemplo. Te ofrecemos la habilidad de tener velocidad o de utilizar objetos como armas, lo cual alimenta cuán grande es el objeto que puedes coger; de este modo, sabes que cuando añades puntos de experiencia en el uso de armas, obtendrás ese

En las zonas compartidas, los combates PvP serán posibles sólo cuando un personaje aumente su nivel de "amenaza" armando jaleo a otros jugadores. Esto impedirá que los bronquistas dominen el juego.



resultado y nada más. Se trata de crear una variedad de poderes específicos".

Es un acercamiento que debería asegurar un enfrentamiento divertido contra Superman (con una mezcla de armas, rayos caloríficos y vuelo) sin que sea imposible derrotarle. Junto a esto, el equipo está planificando cuidadosamente el uso de humo y espejos. Cao usa como ejemplo a Black Adam, un mago poderoso: "podría destruir con facilidad el mundo, como en los cómics. No podemos equilibrarlo en el sentido tradicional. En vez de eso, le utilizamos con sensatez: tienes que enfrentarte a él en su guarida, el Templo de Isis. Como es su hogar, no lo va a destruir, así que no usará todos sus poderes, sólo algunos".

Junto a los ataques de poder, los jugadores elegirán un método de movimiento, desde el vuelo hasta las acrobacias. El equipo está afrontando los poderes uno a uno, asegurándose de que funcionan antes de pasar al siguiente. Ya están satisfechos con el vuelo, acaban de añadir la velocidad (tras muchos quebraderos de cabeza), y la teletransportación está en lista de espera.

Combinando estas habilidades, te llegarás a sentir especial en un mundo en el que todo el mundo es especial, pero falta dar una solución completa al problema; Cao reconoce que no se conseguirá ocultar el problema ni con un gran número de adornos para el equipo que lleves. "Lograr que el jugador se sienta especial se reduce a tener una historia lo bastante buena. Las historias tradicionales de los cómics nos muestran cómo se margina a los personajes con superpoderes. No podemos tener esa historia. Por algún motivo, de repente el universo DC se ve inundado por millones de héroes y villanos nuevos: ¿por qué? Lo que decimos es que, para lograr que te sientas especial, ahora eres la historia, y tienes que descubrir por qué hay tantos como tú. Y averiguar cómo destacar sobre los demás".


Crear un juego del tamaño de *DCUO* es una tarea impresionante, entre otras razones porque, frente a otros MMOs de fantasía, cada elemento artístico debe pasar por un duro proceso de aprobación.

Es difícil saber cómo funcionará esta historia tan extensa, pero el juego debería representarla bien. Austin ha reclutado a Jim Lee, legendario fundador de WildStorm Comics, como director creativo ejecutivo. Devoto de *EverQuest,* el papel de Lee es mucho más importante de lo que los cínicos podrían esperar. Cao nos cuenta: "Jim y su equipo dibujaron todos los elementos del juego. Al crear Metropolis, necesitamos de todo: contenedores de basura, veletas, cosas que no aparecen en las películas y los cómics. ¿Qué aspecto tiene Gotham? Pues se lo preguntamos a la gente que la dibuja cada día".

"AL JUGAR UN RATO EN METROPOLIS, SE HACE EVIDENTE QUE CRACKDOWN HA INFLUENCIADO A AUSTIN TANTO COMO EL PROPIO EVERQUEST"

El escenario juega un papel central en el juego. Al igual que el próximo juego de SOE Seattle, *The Agency, DCUO* mezcla los grandes escenarios comunes con lugares diferenciados, aludiendo las zonas abiertas de *WOW.* De momento se han revelado dos zonas comunes, Metropolis y Gotham, y no son pequeñas.

Al jugar un rato en Metropolis, se hace evidente que *Crackdown* ha influenciado a Austin tanto como *EverQuest.* Propone el mismo enfoque en la física y la verticalidad, y pronto estaremos rompiendo parabólicas y paseando por las azoteas. Los aficionados a los cómics reconocerán las grandes avenidas, las luces doradas y los rascacielos art déco, pero la jugabilidad recuerda mucho a la Pacific City de *Crackdown.* Cao insiste en que habrá crímenes y distracciones por todos lados y la mentalidad de Realtime Worlds de "perder el tiempo por el escenario" debería superar los problemas de contenido de otros MMOs.

Aunque estamos jugando a la versión para PC, tenemos el mando de PS3, y resulta sorprendente lo bien que ha sobrevivido el juego a la transición desde el teclado. Sólo necesitas hacer clic en el analógico derecho para volar, el gatillo derecho marca un objetivo, y los movimientos ofensivos y defensivos se adaptan a los botones principales y a la cruceta, respectivamente. Parece que hay que recordar muchas cosas, pero resulta natural.

A Metropolis todavía le falta el flujo de peatones que se incluirá en posteriores versiones, pero ya está plagada de coches creados con el motor Havok y farolas a las que subirte y romper; además, es lo bastante grande como para acoger a las docenas, más que centenas, de superhombres que poblarán cada servidor, permitiéndoles tanto corretear por las azoteas buscando los mejores escondites como hacerse con las avenidas para echar unos partidos de fútbol con autobuses.

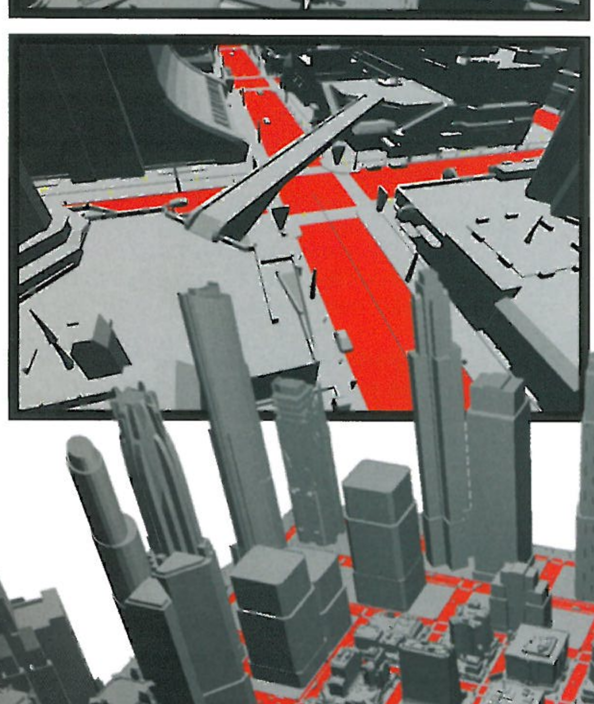
Dejamos Metropolis para ver los combates. Cao nos lleva a una zona PvP, el Templo de Isis. *DCUO* no podría diferenciarse más de la mayoría de los MMOs con los frenéticos combates cuatro contra cuatro. Es rápido y caótico. Los combos están a la orden del día: pueden congelarte en un bloque de hielo y, entonces, antes de que te escapes, alguien coge ese bloque de hielo y lo lanza hacia un espectador inocente al otro lado de la sala. Cao admite: "más que habilidades, estamos ofreciendo juguetes". Blakely añade: "en el estudio, la gente dice que, con las cosas de hielo, los efectos de estado, y los objetos para utilizar, hay muchas hazañas en el juego. Yo creo que, bueno, que los superhéroes son eso".




Desde la izquierda: John Blakely (vicepresidente de desarrollo), Michael Daubert (director artístico) y Chris Cao (director creativo). Ahora SOE está bajo el manto de SCE, y no de Sony Pictures. El equipo de desarrollo tiene a su disposición un completo apoyo al hardware de PlayStation 3.

SOE Austin está utilizando Kynapse para repetir con rapidez grandes trozos del mundo del juego (debajo puedes ver una sección de Metropolis. Metropolis Park está en el centro) y para poner rutinas de la IA (las secciones rojas de abajo están fuera del alcance de los peatones, por ejemplo).





BUSCANDO UN ARGUMENTO

Es famosa la incapacidad de los MMOs para afrontar el complejo tema de conseguir contar bien una historia; posiblemente, *DCUO* no es el juego idóneo para hacerlo. Cao dice: "la historia es importante, pero la espectacularidad lo es todavía más para esta licencia. La historia es más bien un contexto. La verdadera historia que tenemos se asemeja más a los deportes. Por ejemplo, '¡oh, vaya, hemos luchado contra Metallo en su guarida, y te lanzó a un contenedor de ácido y moriste!' Es como cuando juegas al rugby: 'tú le pegaste una patada al balón por encima de la cabeza de ese tipo y yo pude marcar un touchdown'. Pero un fuerte marco narrativo sigue ofreciendo profundidad: 'tío, Batman se enfadó conmigo anoche porque pedía ayuda y yo me puse a hacer otra cosa'. Es un arma mucho más poderosa que un 'completé el arco argumental de Batman'".



La licencia DC se deja ver incluso a nivel técnico; la última versión buena del juego se llama Fortaleza de Soledad, y a las versiones diarias se las apoda Krypton, "porque es como estar en un planeta a punto de explotar", bromea Cao.

Llegados a este punto, el combate sigue ofreciendo esa ligera sensación de flotar que suele acompañar a los MMOs con el lag, pero ya se está luchando por evitarlo, gracias a las animaciones bien medidas y los efectos todavía sin terminar, y es un juego mucho más visceral que *WOW* o *City of Heroes*. La impresión que ofrece es la de velocidad: todo, desde el movimiento básico hasta el frenesí de los combates, se mueve con brío, e incluso en medio de una batalla dispones de sólo unos pocos segundos para escapar o asestar un golpe final. Las montañas de cuerpos embutidos en trajes ajustados podría recordar más a Mystery Men que a la Liga de la Justicia, pero los combates distan mucho de ser meras pantomimas; incluso a estas alturas de desarrollo, los enfrentamientos uno contra uno consiguen equilibrar los poderes.

También se hace evidente la estructura libre de las misiones. Aunque el templo es una zona PvP, hay varias posiciones clave que te permiten obtener ventaja de tus poderes durante la batalla. Sin embargo, al ocuparlas llega Black Adam, dueño del templo; y el juego cambia de ser un enfrentamiento uno contra uno a ser un encuentro contra un jefe final. Está en el guión, pero no se fuerza a que ocurra, y si Austin consigue que las misiones sean tan vivas como ésta, será un auténtico placer en comparación con las rígidas tareas de *WOW*.

Queda por delante un largo año de desarrollo, y muchas cosas que Austin aún no ha desvelado, como el pago, la integración de Home, y algo más tentador: un sistema de alter-egos con un desarrollo mucho más lento que permitirá la creación de objetos. Pero nuestra partida nos deja la esperanza de que los mundos persistentes logren arraigar en las consolas. Como mínimo, aunque estamos jugando con un Sixaxis, *DCUO* es un MMO sólido y reconocible, y los únicos ajustes han tenido como fin adaptarse más al jugador de consola que a las limitaciones del hardware. El juego es más rápido, más fuerte, más bonito y, tal vez, algo más ridículo que sus iguales para PC; pero eso no quiere decir que le falte profundidad

o que se hayan obviado los pequeños matices. Cao y su equipo quieren que la gente juegue 20 minutos y consigan algo, pero también quieren que alguien juegue durante varias horas seguidas, y nos han mostrado planes para aventuras de investigación más elaboradas que desencadenarán raids en varias localizaciones sorprendentes.

"Ya lo hemos hecho antes –ríe Blakely cuando le preguntamos si le molestó que Microsoft cancelase *Marvel Universe,* alegando la incapacidad para competir–. No creo que Microsoft haya resuelto cómo regresar a los servicios de suscripción. Es muy difícil crear estos juegos, y luego hacerlos funcionar, y luego que funcionen y den beneficios. Desde que estoy en SOE, hemos obtenido beneficios cada año; a veces ha sido difícil, pero lo hemos logrado".

Aunque sigue habiendo mucha competencia; desde la propia Sony, con *The Agency,* y desde NCSoft, quien también ha elegido la PS3 como plataforma para los MMOs de consola. Y, obviamente, en PC está el *WOW. "WOW* tiene su propio ritmo, pero si te fijas en el público al que intentamos llegar, no buscamos lo mismo –dice Blakely–. Espero que logremos ampliar el público de los MMOs añadiendo el público de la acción".

Blakely y Cao confían en su juego. No están seguros de que vaya a ser un éxito instantáneo, pero sí de que tienen lo que hace falta para trabajar en él hasta que se convierta en lo que su público quiere. Repetimos que *SWG* es un buen ejemplo: siguieron apoyándolo cuando estaba en su peor época, y cinco años después de su lanzamiento, el número de suscriptores sigue aumentando. Tal vez la mejor baza de Austin no sea Batman y Superman. Más bien, es algo que ambos aprecian: la sabiduría de la calle y una determinación férrea.





DEMASIADO PODER

Los jugadores que estén acostumbrados al crecimiento exponencial de sus poderes en los MMOs se sorprenderán al ver todo lo que tienen de partida. Elegir volar no implica que empieces a saltar y vayas mejorando; más bien, te toca empezar a volar y subir el nivel de movimientos y ataques específicos en el aire. "El viaje de los héroes de fantasía es muy diferente al de los superhéroes –dice Cao–. La fantasía supone empezar con harapos y acabar siendo rico. El viaje de los superhéroes es más interno; empiezas con ciertos poderes y aprendes a usarlos".



La velocidad del combate implica que los jugadores deben escoger sólo cuatro habilidades en cada enfrentamiento. Recorrer sin fijarte la lista de opciones habitual de los MMOs sería abocarte a la derrota.

ENTREVISTA A JIM LEE

¿Puede contarnos algo de su pasado como jugador, especialmente su relación con *EverQuest?* Nos han dicho que en su época fue uno de los grandes jugadores habituales.

Sin duda. Empecé a jugar a *EQ* el mismo día del lanzamiento y pude ver cómo los servidores del mundo se caían una y otra vez por el exceso de gente. Pero era tan divertido que no podías hacer sino maldecir en alto mientras intentabas volver a conectarte. Jugué mucho en varias guilds, y acabé siendo parte de la primera tanda de niveles 50 en mi servidor. Gracias a eso pude formar parte de las primeras raids Nagafen y Vox. Mi personaje era un paladín y logró ser el primer épico de mi servidor en la época, cuando sólo había una clase con épicos. Persiste en mi memoria como uno de los juegos más envolventes porque, al igual que la vida real, muchos jugadores de la época desconocían todavía gran parte del mundo y cómo funcionaba el juego. Ahora, con todas las webs con guías para jugadores y todos los añadidos que ves como en *World of Warcraft,* y los desarrolladores dándote toda la información a la que no tenías acceso antes, puedes ver lo que hay entre bastidores, por así decirlo. Así los juegos se parecen más a la serie de cálculos que son, y menos a un mundo virtual que imita la vida real. Echando la vista atrás, sin duda *EQ* fue uno de los juegos más extremos, con todo eso de matar y robar, los cadáveres, las penalizaciones de experiencia por muerte, etc., pero a mí me encantaba.

¿Qué grado de participación ha tenido en el proceso creativo de *DC Universe Online?*

Tengo dos responsabilidades en *DCUO*. En primer lugar, soy el director creativo ejecutivo de DC en el juego; soy los ojos y los oídos de DC en el juego. Queremos que se represente el tono y las sensaciones del UDC y que consiga ser un híbrido inmejorable del MMO tradicional y el juego de acción en primera persona para consola, así que meto la nariz en todos los aspectos del juego. Bueno, salvo en el aspecto técnico. No sé demasiado sobre cómo se crean técnicamente estos juegos, sólo sé que necesitamos la tecnología para insuflar vida en el mundo [se ríe]. Esto quiere decir que tengo entrevistas con los creativos y puedo opinar sobre la jugabilidad, el argumento y el arco en el que debería moverse el juego. En segundo lugar, guío el equipo en mi empresa, WildStorm, para crear todo el arte conceptual para el juego: todo edificio, traje, vehículo y entorno proviene del equipo de dibujantes de cómic del más alto nivel que he reunido en WildStorm. Talentos como JJ Kirby, Carlos D'Anda, Michael Lopez, Livio Ramondelli, Eddy Núñez y Oliver Nome. Creo que el resultado va a sorprender.

¿Ha aprendido algo sobre su forma de dibujar, trabajando en este proyecto?

Oh, cielos, sí. Tantas cosas que sería difícil enumerarlas. En serio, dibujar cómics y desarrollar y refinar un estilo para videojuegos son dos animales diferentes. Como artistas 2D que trabajamos



Jim Lee dejó huella en los *X-Men* de Marvel. En 1992 creó Wildstorm. En 1998, Lee vendió Wildstorm a DC. Desde entonces ha trabajado en *Superman* y *All Star Batman and Robin*.

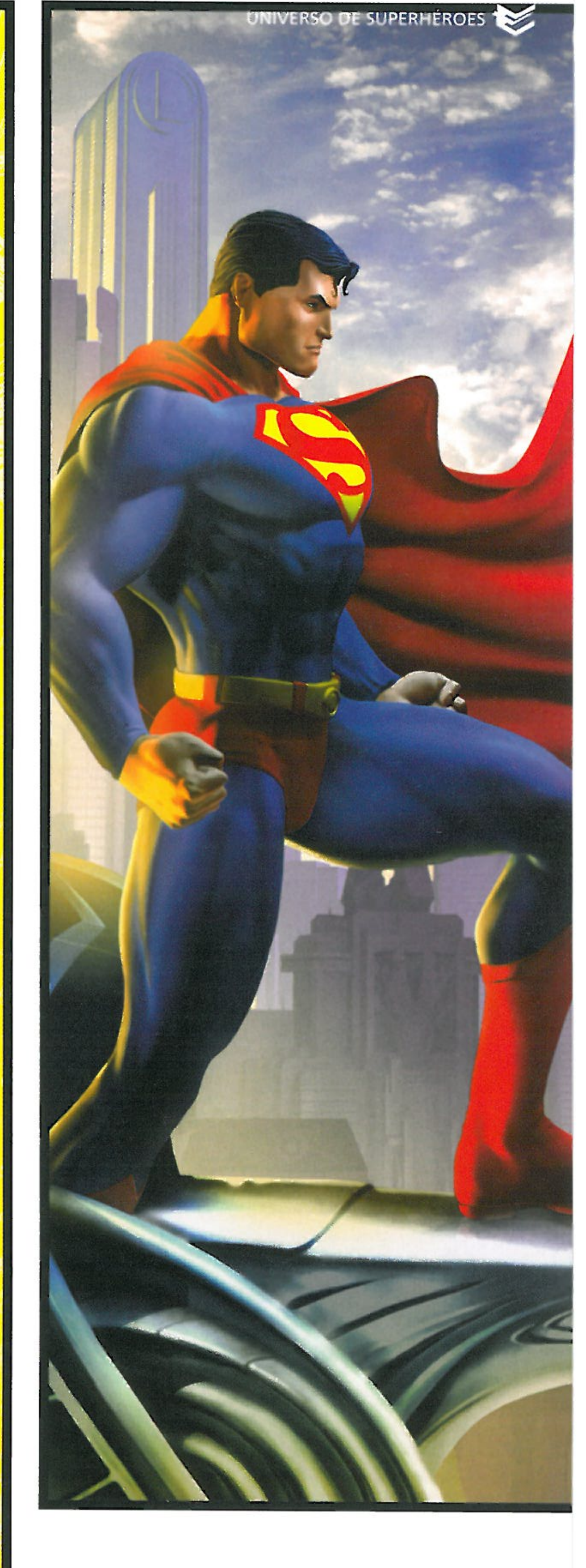
con versiones impresas, contamos con muchos lujos, como la posibilidad de dibujar a los personajes con distintos tamaños y proporciones, según el impacto que queramos crear. Poder elegir la luz, el ángulo y la composición de la imagen es parte integral de cómo la gente define su estilo artístico. En el mundo de los videojuegos no tienes semejante control. Lo tienes, pero en ello influye lo que incluyes en el código y lo que el usuario hace para jugar con su personaje, modificando varias configuraciones de vídeo, etc. Dado que las figuras se mueven y tienen menos tamaño en un monitor normal que en una página impresa, algunas proporciones y elementos estilísticos de mi trabajo se pierden en la pantalla, así que tienes que ser más audaz con algunas de las formas. Es como adornar el escenario: para trabajar en monitores hace falta un trabajo más intenso para obtener el mismo impacto emocional que consigues en las versiones impresas.

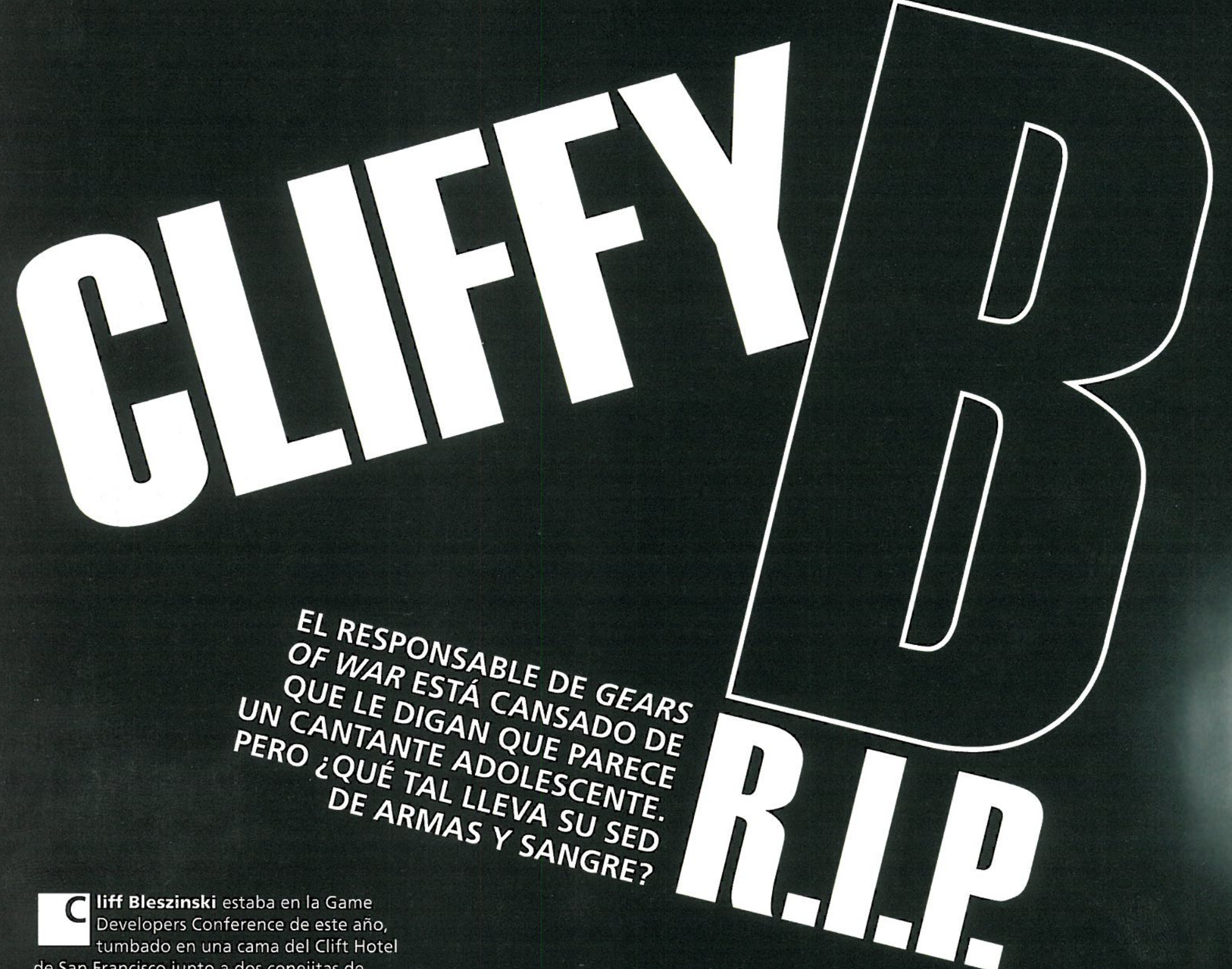
Desde su primer cómic hasta el último, se ha observado un cambio en su estilo. ¿Ha vuelto a cambiarlo para este juego?
Sí. Cuando dibujas a un personaje varias veces, las opciones que tomas en cuanto a estilo son cada vez más refinadas y directas en tu cerebro. Basta observar los primeros dibujos de Mickey Mouse o de Los Simpson y compararlos con su aspecto actual; se ve una evolución y un cuidado con las líneas y las formas que no existía antes. Mi representación de Batman cambió durante los dos años o así que trabajé en *Hush,* y otra vez en los dos años de *All Star Batman and Robin.* Y sí, si se comparan mis primeros arquetipos de cuerpo para DCUO con las versiones finales, creo que se ve el crecimiento y el aprendizaje: cómo se tienen que crear los personajes para que sus miembros no colisionen con otras partes de sus cuerpos; cómo los personajes se encogen cuando la cámara está sobre sus hombros; cómo conseguir que las espaldas y los traseros sean más llamativos, porque, a fin de cuentas, es lo que ves todo el rato mientras juegas [se ríe].

¿Tiene esperanzas de una profunda relación entre el juego y la propia DC, con elementos del juego que puedan llegar a funcionar en los cómics y las películas?
No acabaría nunca de enumerar todas las veces que hemos creado algo genial para el juego y luego contactamos con Dan Didio [vicepresidente ejecutivo y editor del universo DC] y perfeccionamos el modelo, el entorno o el traje para utilizarlo en la futura continuidad del UDC. Del mismo modo, Dan nos ha pedido que revisemos algunos iconos de DC para utilizarlos en el juego y en los cómics. Y, por supuesto, podemos unir los eventos principales de DC y trasladar las historias del mundo del juego y hacer que tengan lugar al mismo tiempo. Las posibilidades son muchas y muy emocionantes, como podéis imaginar.

Su arte es particularmente expresivo, sobre todo con cosas como la capa de Batman. ¿Ha sido capaz de reproducir este mismo sentimiento de expresionismo en el juego, donde no puede elegir el mejor ángulo y demás?
En realidad, les pregunté a los chicos encargados del aspecto técnico si podíamos tener capas que cambiasen de longitud según lo que ocurriera en el juego, y me miraron como diciendo: "¿Está loco?" [se ríe]. Hemos perdido esa habilidad y la posibilidad de utilizar un escorzo intenso, pero a cambio ganamos movimiento y sonido. Ambas son herramientas poderosas; tener un zumbido en los laboratorios Star o un goteo incesante de agua en Arkham Asylum, con una risa siniestra de fondo. Así que aprendes a crear ambientación y a representar la escena utilizando otras herramientas distintas a las habituales en la versión impresa en 2D. Últimamente he estado pensando en las paletas de color y texturas y cómo trasladar las que utilizamos en los cómics al mundo 3D, porque, en cierto modo, las herramientas que tenemos a nuestra disposición en los videojuegos son demasiado poderosas. Todo empieza a parecer igual porque todo el mundo explota al máximo el "realismo"; pero para mí empieza a parecer todo un poco genérico. He estado pensando en formas de trasladar lo que creamos en los cómics al mundo 3D, para unir el realismo al estilo y el aspecto de los cómics en 2D. Os avisaré cuando sepa cómo lograrlo [se ríe].

"EL EQUIPO ARTÍSTICO DE WILDSTORM CREÓ TODO EL ARTE CONCEPTUAL PARA EL JUEGO. CREO QUE EL RESULTADO VA A SORPRENDER"





CLIFFY B R.I.P.

EL RESPONSABLE DE GEARS OF WAR ESTÁ CANSADO DE QUE LE DIGAN QUE PARECE UN CANTANTE ADOLESCENTE. PERO ¿QUÉ TAL LLEVA SU SED DE ARMAS Y SANGRE?

Cliff Bleszinski estaba en la Game Developers Conference de este año, tumbado en una cama del Clift Hotel de San Francisco junto a dos conejitas de Playboy, preparado para una entrevista, cuando tomó la decisión: iba a dejar a un lado el alias de CliffyB. No en vano, el diseñador jefe de Epic ya tiene sus 33 añitos, y está al frente de *Gears of War 2*, posiblemente el lanzamiento estrella de Microsoft para Xbox 360 para finales de este año 2008. "Estaba harto de que mi nombre sonase como el de Marky Mark –nos cuenta cuando nos reunimos con él en el espacioso estudio de tres plantas de Epic en Cary (Carolina del Norte)–. He madurado un poco, tío. Toca dejar atrás las cosas de críos y tomarse las cosas un poco más en serio". Sin embargo, parece que no ha renunciado a su amor por la acción sangrienta. Lo explica todo en esta entrevista.

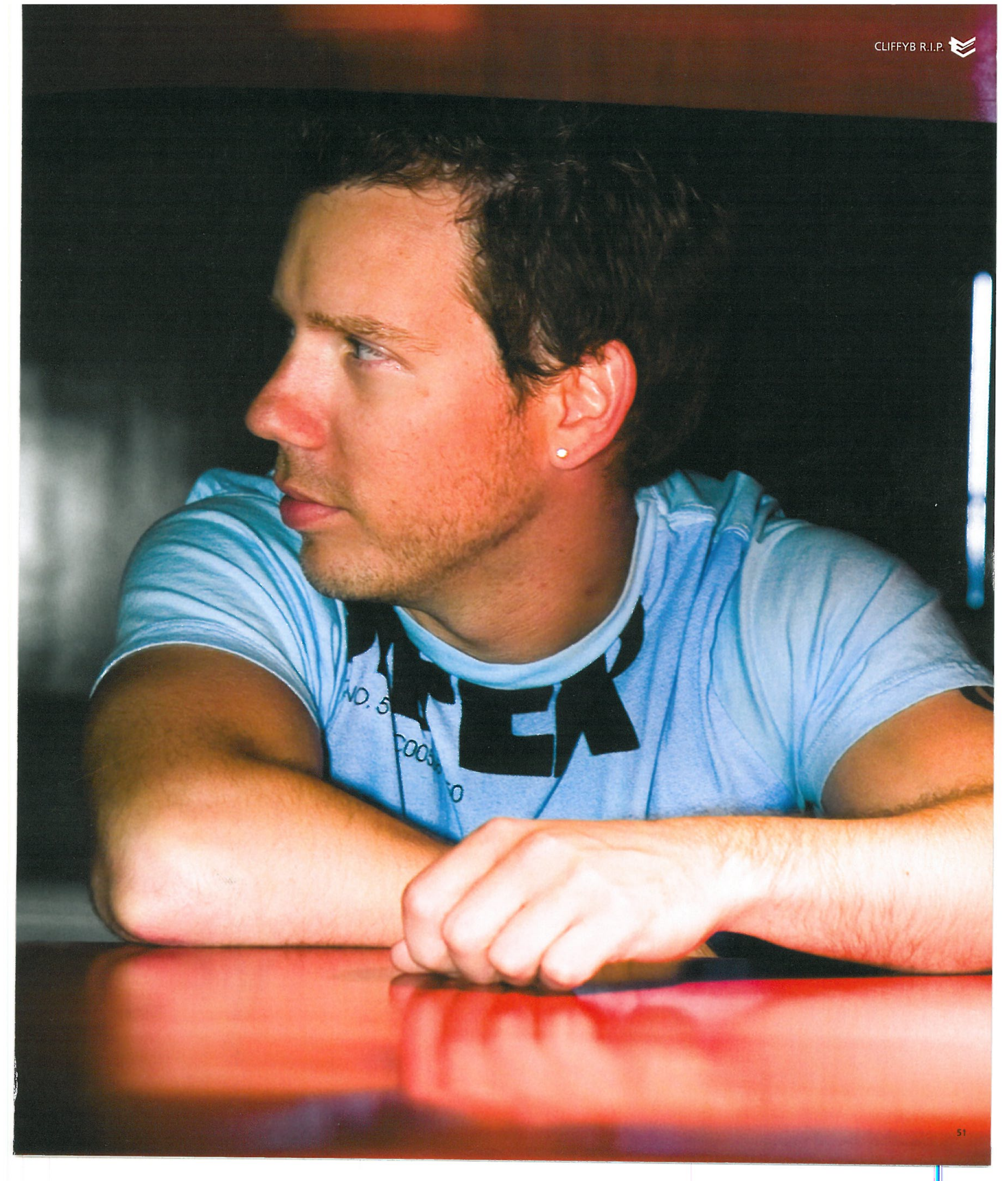
¿Qué mensaje le quería transmitir a la industria con *Gears of War*?
Que los shooters en tercera persona pueden ser divertidos. Que buscar cobertura puede ser divertido. Y que las historias de los juegos pueden ser sencillas y divertidas sin necesidad de meterle escenas de vídeo de cuatro horas.

¿*Gears 2* atraerá también la atención?
Creo que *Gears 2* va a causar un cierto impacto en la industria, pero en la manera en la que la gente creará sus juegos, mientras éstos sean superventas con unos cuantos momentos en los que la jugabilidad varíe un poco. Llevamos la idea de un gran éxito veraniego al siguiente nivel. Creo que la gente va a acabar agotada al llegar al final del juego. Va a ser un viaje alucinante.

El sistema de cobertura y el cooperativo de la primera entrega fueron muy influyentes; ¿les cogió esto por sorpresa?
Pero ¿no decíais que *Gears* no innovaba? [Hace referencia, con una sonrisa, al análisis de EDGE aparecido en el número 9, un 8/10] Pues, tío, ha sido una gran sorpresa, pero al mismo tiempo es como asumir que estábamos haciendo un shooter y que es raro que los hombretones con armas vayan uno justo al lado del otro. ¿O no es así? Parece como si a la gente le disparasen, encontrasen cobertura, esperasen a que cesase el fuego, y luego devolviesen los disparos, etc., etc. Me halaga. Todo el equipo se siente halagado. Pero sigo creyendo que estamos retocando muchas cosas en *Gears 2* para lograr que el sistema de cobertura sea todavía mejor, para conseguir que funcione exactamente como la gente espera que lo haga. Va a ser algo fresco, intuitivo y que responderá muy bien.

¿Fue difícil sacar cosas de *Gears 1* para conseguir lanzarlo a tiempo?
George Broussard, de 3D Realms, suele decir que eliminar características permite lanzar juegos, pero que hay que saber cuándo toca parar de cortar. Me hubiese encantando introducir en el juego todas las criaturas y armas que formaban parte del concepto original, pero estás creando el mejor juego que puedes con X personas en Y meses y con Z dólares. Ésa es la realidad del desarrollo. La parte positiva es que el jugador podrá ver muchas más cosas de los Brumack en *Gears 2*, y matar a muchos más.

Cuando se eliminan cosas porque se les echa el tiempo encima, ¿qué hacen con ellas? ¿Se adaptan al siguiente juego?
No necesariamente. El Brumack de *Gears 2*



cuenta con muchas mejoras; su nivel de detalle ha aumentado de forma exponencial con respecto al primero. Pero el primer jefe final del original será un enemigo mucho más habitual en la continuación. Viene a ser el ciclo habitual en un shooter, ¿no? Que los jefes finales aparezcan con mayor frecuencia en posteriores entregas.

Durante el desarrollo de *Gears 1*, ¿sabían que tendrían la versión para PC para convertir al Brumack en un combate jugable contra un jefe final?
No estábamos seguros del todo. Pero queremos apoyar al PC, así que sabíamos que teníamos que añadir contenido adicional, por lo que no sólo añadimos este combate contra jefe final, sino que incluimos todo un nivel completo; era una secuencia de unos 15 minutos que tuvimos que cortar del original y que convertimos en una experiencia de dos horas a través de una planta eléctrica. Muchos de los jugadores online aseguran que es uno de sus niveles favoritos.



La primera entrega de *Gears* sólo pudo sugerir la historia. La continuación debería atar los cabos sueltos: con suerte, se develará la identidad del padre de Marcus Fenix.

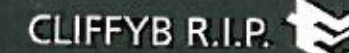
¿Prefiere trabajar en juegos que sean innovadores a nivel técnico?
Creo que la innovación es algo peliagudo. Puedes innovar mucho en un juego, si vas a hacer un juego al estilo de *Shadow of the Colossus,* o puedes utilizar una fórmula ya existente e innovar dentro de ella. *Gears 1,* es un shooter, sí, te enfrentas a monstruos y tienes a tipos duros, pero además tienes un sistema de cobertura, correr con la cámara al hombro, el cooperativo integrado en la historia... Todo ello son cosas que parecen haber inspirado a los desarrolladores y son muy interesantes. Me gusta innovar. Es interesante que, junto a las innovaciones, tengas una versión pulida de lo que ya existía antes.

¿Diseño y tecnología van de la mano?
Sin duda. Por ejemplo, el equipo de programación se saca de la manga la tecnología fraccionable, y entonces tenemos que encontrar el modo de introducirla más en los niveles. Junto con el motor llegó el sistema de multitudes, y entonces tuvimos que retroceder y ver dónde podíamos incorporar esas multitudes asombrosas: '¿Cómo podemos utilizarlo más?' Debes tener clara la idea de lo que estás haciendo, pero también debes ser lo bastante flexible como para ajustarlo.

Habéis eliminado los QTE de *Gears 2*. ¿Qué otros tópicos del diseño os gustaría erradicar de los juegos?
Las escenas de vídeo. Deberían tener una longitud concreta. Si duran más de cinco o diez minutos, es en plan: '¿estás de broma?'.

¿Incluso en juegos como la serie *Final Fantasy,* por ejemplo?
Tío, no quiero dar nombres. Me gustaría ver más modos cooperativos integrados en la historia donde el segundo jugador sea un personaje y no un mero clon del personaje principal. Cada vez más juegos se adentran en este terreno, como *Army of Two.* Detesto

"EL CONTEXTO ERA IMPORTANTE EN *DOOM.* SI SÓLO HUBIESE SIDO FRANK CONTRA ALIENÍGENAS GRISES, NO HUBIESE SIDO TAN ATRACTIVO"





ver cómo un personaje viene corriendo hacia mí en un shooter en tercera persona. Siempre lo he odiado. Marcus cubre la retaguardia. Si un tipo tiene un arma y viene corriendo hacia mí y yo voy a disparar, entonces él tiene que darse la vuelta porque si no me dispararía a mí. Nunca me ha gustado eso.

Gears 2 no se avergüenza de abusar de machos hormonados, algo que resulta, hasta cierto punto, encantador; no podemos evitar emocionarnos ante la idea de duelos de motosierra.

¿Qué importancia tienen las escenas coreografiadas en *Gears 2*, a diferencia de la jugabilidad, que es inesperada?
Gears sigue un modelo de reloj de arena, en el que el jugador llega a un campo de batalla abierto; como en *Gears 1*, que teníamos el combate en East Barricade Courtyard, en donde el jugador aparece y puede coger el rifle de francotirador o la lancer, y tiene a su disposición un montón de formas de acabar con los enemigos de esa zona. Una vez se han eliminado los objetivos y el camino vuelve a estar libre, pasa a una zona nueva. Tal vez se divide la cooperación. Tenemos zonas más abiertas en *Gears 2*, pero no es un juego con un mundo abierto por el que vagar libremente, como en *GTA*. Tenemos un mundo abierto en lo que respecta al combate y a las diferentes armas y enemigos.



¿Cómo afecta a la jugabilidad este énfasis puesto en la gran escala?
Lo más difícil es lograr que el jugador tenga claro cuál es su objetivo principal cuando hay tantísimas cosas ocurriendo a su alrededor. Por ejemplo, cuando secuestran el camión, hay que dejarle claro al jugador que tiene que dispararle al conductor. Intentamos dejar frente al jugador todos los objetos a los que tendría que enfrentarse mientras el camión sigue avanzando hacia él, y las chispas atraen su mirada. Y el botón de punto de interés, que se puede pulsar para ver qué sucede. Y también diálogo de apoyo, que dice: 'esto es lo que haces', y tienes que repetirlo una y otra vez. Ése es el mayor reto de todo esto.

¿Por qué es tan importante la historia en un juego que se basa en hombres que matan monstruos con grandes armas?
Porque el contexto es importante. El contexto era importante en *Doom*. Cuando jugué a *Doom* pensaba que era genial porque lograba hacerme sentir como un marine norteamericano que se enfrenta a las huestes del Infierno. Si fuese sólo Frank, de Detroit, contra alienígenas grises, no hubiese sido tan atractivo. El narrador del principio recuerda a todo el mundo que lo que está en juego es la humanidad. Ese es el futuro hacia el que avanzan los videojuegos, en lo que respecta al contexto. Hasta en la película de *Transformers* te importaba si Shia LaBeouf conseguía a la chica o no. Todavía esto da mucho juego.

¿Está Dizzy influenciado por haber estado en Carolina del Norte diez años?
La influencia del sur, ¿verdad? Creo que Dizzy va a dividir a los usuarios. Algunos lo van a adorar, otros lo van a odiar. Pero ¿sabes qué? Todos lo van a recordar y van a hablar de él, a diferencia de McGenérico, un tipo al que nadie recuerda. Mola verle en el multijugador con el gran sombrero de cowboy puesto.

¿Será más sangriento que el anterior?
Hay un poco más de gore que en el primero.





Gears of War 2 pretende añadir elementos dinámicos a la cobertura tales como escudos, sean de metal o de carne. Sin embargo, todavía no sabemos si este último tipo llegará al multijugador. ¿A que sería vergonzoso que te utilizasen así? Los tráilers han mostrado oleadas de enemigos, pero hay que ver si participarán en combate o permanecerán en el fondo del escenario.

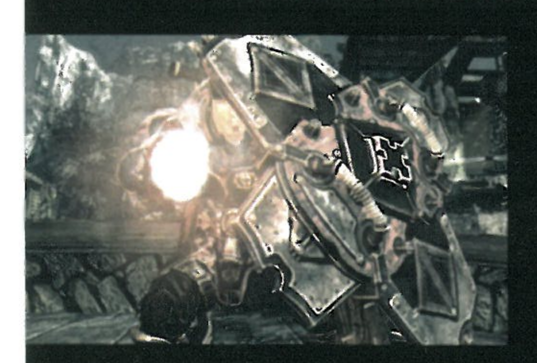
Hay más de detalle en la sangre en las paredes, y hay nuevos movimientos para la motosierra, pero estoy más emocionado con la relación entre los miembros del pelotón. Me gusta ver las nuevas frases de Cole y como Dom busca a su mujer. Espero que el gore no deje todo esto en un segundo plano.

¿Cómo afectan las mejoras del Unreal Engine 3 a la experiencia de *Gears 2*?
Que los escenarios se destruyan poco a poco es una gran decisión de diseño, porque no queríamos que los jugadores destrozasen todas las posibles coberturas en un nivel. Puedes acabar con mesas y armarios y cosas así, pero destruirás poco a poco la cobertura en la que están tus rivales, para poder verles. Si lanzas una granada a la pared, ésta explota y salen volando cascotes por todos lados. Intentaremos asegurarnos de que los barriles de propano explosivos estén situados cerca de restos que exploten bien. Son el tipo de cosas en las que los creativos tienen que coger la tecnología y exprimirla al máximo. Para el nuevo mapa multijugador, ambientado en un río, hablé con el artista, ya que antes era una zona de agua plana; en cuanto tuvimos la nueva agua animada que se mueve cuando la atraviesas, la introdujimos.

¿Qué importancia tiene el online?
Increíble. La gente compra el juego por los gráficos y el modo para un jugador, pero son fieles a él por el multijugador.

¿Cómo ve la situación del PC actual?
Es curioso, porque me citaron diciendo que el PC vivía un estado de confusión y acabó convirtiéndose en "el PC está muriendo..."

"LA GENTE COMPRA EL JUEGO POR LOS GRÁFICOS Y EL MODO PARA UN JUGADOR, PERO SON FIELES A ÉL POR EL MULTIJUGADOR"



Simplemente, el PC está siguiendo su propio camino. Todavía se verán muchos juegos nuevos para PC. Acaban de anunciar un nuevo *Crysis* [Warhead] . Nuestro motor seguirá brillando en PC. *World of WarCraft* y *Los Sims* siguen siendo intocables en PC. Se verá cómo evolucionan hacia otras formas únicas de juego, como a través de Facebook, juegos web, mods y cosas así. Su fin no está cerca.

Su trabajo en *Gears*, creando shooters con un fuerte componente multijugador pensados para consola, ¿podría estar afectando a la posición del PC?
Yo no diría eso. Nos hemos aliado con Microsoft porque nos ayudan a hacer un juego mejor y luego lo promocionan mucho. La Xbox 360 tiene millones de jugadores y, cada vez que lanzas un juego para Xbox, funciona en todas las máquinas. Ahí se encuentra ahora mismo el dinero de marketing. No basta con hacer un gran juego; necesitas el apoyo del marketing.

¿Cuál es la posición de Epic para afrontar los cambios que está atravesando el mercado de los videojuegos en PC?
Estamos trabajando en ello. Hace poco nos hemos unido a la PC Gaming Alliance. Tenemos un pasado y le tenemos cariño al PC. Queremos que la gente siga jugando con él. Bien sabe Dios que la gente está todo el día en YouTube, Facebook y la mensajería instantánea, y como hombres de negocios, nos encantaría que su dinero se destinase a nuestros juegos y que jugasen con ellos.

¿Cree que Epic está haciendo un buen trabajo para equilibrar el negocio del motor 3D y el del propio desarrollo de videojuegos?
Sí. Ofrecemos un gran apoyo a nuestros socios y, gracias a ello, han salido juegos tan buenos como *Army of Two*, el nuevo juego de Bourne, *Mirror's Edge*, etc. Pero también trabajamos en juegos que obtienen buenas críticas y se venden muy bien, y vamos a seguir haciéndolo.

¿Echa de menos los días en que Epic trabajaba en más tipos de juegos?
Ya he superado mi época de hacer juegos con conejos, ¿vale? Nos gustan nuestros juegos 3D con todas esas cosas grandes, épicas y cinemáticas. No nos llaman Juegos Pezqueñines; somos Epic Games (Juegos Épicos), tío. Tenemos que seguir siendo grandes, ir a lo grande, o irnos a casa. Y eso es lo que estamos haciendo.


SMA



Masahiro Sakurai, creador de *Super Smash Bros*, cuenta cómo su entrañable juego de lucha se ha convertido en una de las franquicias más grandes y valiosas de Nintendo

Super Smash Bros tiene algo en el nombre que va más allá de las simples reminiscencias de *Super Mario Bros*. En inglés, la palabra "Smash" tiene varios significados: golpear, tirar algo, o incluso juntar cosas a la fuerza. "Bros" no es una palabra muy precisa: el plantel está formado por personajes de todo tipo de géneros, estilos y sexo. Pero estas palabras implican una gran reunión de luchadores relacionados entre sí, y diversión absoluta para toda la familia.

Estos juegos semánticos tienen una razón de ser. *Smash Bros* no se encuentra a gusto en el cañón de Kyoto: en un mundo de franquicias individuales, en el que cada una de ellas tiene características particulares muy definidas, este juego toma personajes, escenarios, objetos e ideas ya existentes. Prácticamente no tiene ningún elemento que no haya aparecido antes en otro juego; es un ladrón que se cuela en el catálogo de Nintendo en busca de sus tesoros. Por eso mismo, es difícil describírselo a los no iniciados. Obviamente, es un juego de lucha, pero no tiene nada en común con los demás juegos de lucha. Son numerosos sus rasgos distintivos en cuanto a mecánica, pero la mayor diferencia radica en un concepto central que lo dice todo, y que alimenta tanto su éxito de crítica como la incomprensión ocasional de su atractivo. Desde el principio, *Super Smash Bros* estuvo pensado para los no iniciados.

Sus inicios se remontan al año 1997, en HAL Laboratory. La Nintendo 64 acababa de

TÓCALA DE NUEVO, SAKURAI

Uno de los aspectos más atractivos de *Brawl* es su música. Desde remixes de temas clásicos de Nintendo (destaca especialmente la puesta al día de *Kid Icarus*) hasta mezclas y melodías originales; aunque tal vez el añadido original más importante es el tema principal del juego, obra de Nobuo Uematsu. Según dice Sakurai, "somos amigos. De vez en cuando le pregunto si le puedo llamar si está disponible. Por eso lo hice; obviamente, es un hombre muy ocupado, y tuvimos suerte. Cada año colaboramos en un evento musical llamado Press Start [un evento anual de la música de videojuego en Japón] y nos hemos conocido gracias a él".

llegar al mercado, y **Masahiro Sakurai,** creador de Kirby, y Satoru Iwata, el hombre que después presidió Nintendo, buscaban inspiración. Según nos cuenta Sakurai, "estábamos analizando aquella máquina misteriosa, y pensábamos: '¿cómo vamos a hacer algo para ella?' Lo que destacaba en aquel hardware eran los cuatro puertos para mandos, así que pensamos que un juego para cuatro usuarios era lo más interesante. Luego, se nos ocurrió el concepto: un título en el que un jugador coge al otro y lo lanza o patea hacia el espacio, tirándolo de una plataforma".

A partir de esta idea básica, Sakurai e Iwata dedicaron fines de semana y tardes enteras a crear un prototipo de *Kakuto-Geemu Ryuoh (Juego de lucha del Rey Dragón).* "Por entonces jugaba con Softimage, así que hice el modelado y la animación, e Iwata-san se encargó de la programación. Entre los dos, lo hicimos". El prototipo contó con el apoyo de HAL, "pero faltaba algo –prosigue Sakurai–. Necesitábamos una caracterización; y de ahí surgió la idea de que lo ideal sería contar con los personajes Nintendo. A fin de cuentas, se trataba de una máquina de Nintendo". Sin duda, ayudó a dicho acuerdo que Iwata y Sakurai se sacasen de la manga una demo sin el permiso de Nintendo (ver el recuadro de la página 61), pero, pese a todo, el juego conocido como *Juego de lucha del Rey Dragón* y *Battle Royale para Cuatro Jugadores* empezó a tomar forma como *Super Smash Bros.*

Sin embargo, a pesar de la presencia de las licencias Nintendo, había ciertas dudas sobre si el juego llegaría a ser un superventas. Se creía que sería más un título de culto que un éxito; lo que se vio reflejado en los presupuestos para desarrollo y marketing. Según Sakurai, "Nintendo no creía que fuese a vender mucho, no. Así que cuando se puso a la venta no tuvo demasiado apoyo". De hecho, *Super Smash Bros* iba a ser exclusivo para el mercado japonés; pero, nada más llegar a las tiendas en enero de 1999, empezó a vender un gran número de copias y se preparó enseguida su lanzamiento norteamericano (Europa tuvo que esperar casi un año). Aunque no profundiza en el tema, Sakurai añade: "Siempre supe que si llegaba a manos de los jugadores y empezaba el boca a boca y… no es difícil de jugar, ¿verdad? Si llegaba al mercado, podría adquirir su propio ritmo. Siempre creí en ello. Y así ha sido".

Las oficinas en Tokio en las que se creó *Brawl*. Cuando llegamos, todo el material del equipo estaba embalado y listo para irse.

"NO ES DIFÍCIL DE JUGAR, ¿VERDAD? SI LLEGABA AL MERCADO, PODRÍA ADQUIRIR SU PROPIO RITMO. Y ASÍ HA SIDO"

Y de qué manera. Las estimaciones de ventas más conservadoras aseguran que la serie ha superado con creces los 16 millones de copias en todo el mundo. *Super Smash Bros Melee* ha sido el juego que mejor ha vendido en GameCube (en Japón se ha vendido una copia por cada tres consolas) y, hasta

El original de N64. Iwata ha dicho en un "Iwata Asks" que *Smash* "empezó con la idea de crear un juego que disfrutase tanto la gente que no juega habitualmente como los demás".



Los escenarios personalizados fueron un añadido interesante para *Smash Bros Brawl*; sobre todo porque el entorno determina tácticas y puede favorecer a ciertos tipos de personajes durante la partida.

la fecha, *Super Smash Bros Brawl* ya había vendido cinco millones de copias en el mundo antes de su lanzamiento europeo.

Crear juegos que sean accesibles para todos es muy diferente a hacer juegos sencillos, y *Smash Bros* puede confundir incluso a los críticos más augustos: ¿tiene "uno de los sistemas más profundos e innovadores de cualquier juego de lucha" o "es una porquería y acaba resultando monótono"? La respuesta de Sakurai ante la acusación de ser un machacabotones es sorprendente (ríe y levanta las manos): culpable. "Sin duda, es algo que está ahí y que es importante, y que quiero mantener en la serie. Puede que seas mejor que yo, pero quién sabe. Igual tengo suerte y consigo ganar; y eso es algo esencial –dice, antes de coger un mando de GameCube y agitarlo– "Puedes hasta considerar que este gran botón verde es tu botón de ánimo. Lo pulsas, lo pulsas, lo pulsas: ¡síiiiiii! Resulta atractivo para más usuarios, aparte de los jugadores habituales".

Es importante poner de relieve que Sakurai también quiere recompensar a los jugadores habituales, como queda patente cuando jugamos contra él. Cambia entre varios personajes ("depende del humor que tenga") y se inclina hacia adelante antes de empezar a golpes por todas las esquinas. Curiosamente, Nintendo no quiere que mencionemos el resultado de los combates que disputamos; valga decir que Sakurai co-



noce bien su juego. También está claro que, pese al mal hábito de nombrar al director como único responsable de un juego, Sakurai se muestra crítico con la serie *Smash Bros.* Es tímido ante la importancia que le da Nintendo ahora a la serie y, por extensión, la que le da a él mismo (contesta a una pregunta sobre el cambio de expectativas con una analogía sobre el número de polígonos: 200 en N64 y 2000 en GameCube), pero es un indicador claro del deseo de Iwata de que Sakurai dirigiese al equipo de *Super Smash Bros Brawl*.

Es una historia interesante: Iwata, que por aquel entonces ya era presidente de Nintendo, anunció el juego en el E3 de 2005 sin que lo supiese Sakurai. "Fue una sorpresa –dice Sakurai–. No sabía nada. Escuché el anuncio y pensé: 'Bueno, vale…' Luego tuve reuniones con Iwata-san en las que me dijo que todo lo relacionado con este título pasaría por mí". Iwata asegura que sólo quería tantear la posibilidad de sacar un *Smash Bros* con juego online para Wii, pero la necesidad de contar con un nuevo título lo acabó convirtiendo en un anuncio oficial.

"Tras el anuncio, tuvimos una reunión en un hotel –prosigue Sakurai–. Parece que, en aquel momento, Iwata-san tenía en mente pedirle a HAL que lo hiciese, o a algún equipo de desarrollo interno, pero para que fuese parte de la serie, decía que yo tenía que estar involucrado". Llegados a este punto, un empleado cercano interviene educadamente en

Sakurai dice: "con cuatro jugadores, siempre va a haber los que quedan en tercer y cuarto puesto. Pero al aliarse con un jugador más fuerte, ahora pueden saborear las mieles del éxito". Con un juego tan multijugador como es este, el testeo requiere numerosos mandos (derecha).

la conversación para decir que Iwata llegó más allá y dijo que si Sakurai no firmaba, "sería mejor simplemente coger la versión de GameCube y añadirle un modo online". Pese a esa valoración de la empresa de videojuegos más importante del mundo, no hay ni rastro de vanidad en Sakurai.

Mientras avanza la conversación, se hacen evidentes las cualidades de Sakurai que aprecia Nintendo. Al crear el concepto, dice: "El primer paso sería darte cuenta de que es un error dar tu primer paso como desarrollador. Tengo que quitarme la cabeza de desarrollador y pensar con la cabeza de jugador, porque tan pronto como empiezas a pensar como un desarrollador estás tomando el camino incorrecto". Cuando la discusión se adentra en el terreno de los personajes, niveles y trofeos de *Smash Bros,* insiste en que "se trata de lo que el título necesita (lo que es divertido para jugar, lo que es divertido para jugar con gente, lo que es divertido para ver jugar), y obviamente están mis recuerdos de lo que he jugado a lo largo de los años".

Pero el lado teórico de Sakurai se alía con un gran sentido comercial: la web Smash Bros Dojo, que se lanzó para ofrecer actualizaciones sobre *Brawl* a medida que se acercaba su lanzamiento, fue una de las más grandes innovaciones de marketing de videojuegos de los últimos tiempos, elevando las expectativas de los jugadores hasta lo más alto. Sakurai dice: "Ésa era la idea. Es algo de lo que estamos orgullosos y que formaba parte desde el principio del primer plan de diseño. Era mi proyecto personal: quería tener todos los idiomas en la página, y varias actualizaciones por semana; pero cuando vimos la reacción de la gente, supimos que tenían que ser diarias. Me pareció algo muy vivo". El Dojo dejó de actualizarse en abril, y consiguió tener en un punto 7.150.000 visitas en una semana.

HAY QUE TENER A SNAKE

Puede que el prototipo de Sakurai (debajo) no incluyese personajes de Nintendo, pero curiosamente los luchadores resultaban familiares. "¿Conocéis a Pepsiman? –nos pregunta Sakurai–. En realidad, no es más que una especie de personaje prototipo, un personaje inexistente en armadura plateada. Cuando se nos ocurrió utilizar personajes de Nintendo, creamos el prototipo sin permiso de Nintendo (utilizando a Mario, a Donkey Kong y a Fox), y luego se lo enseñamos. Les gustó y dieron luz verde".



"ES UN ERROR PENSAR COMO DESARROLLADOR, TIENES QUE PENSAR CON CABEZA DE JUGADOR"



La entrega de GameCube, Melee, contó con gráficos muy mejorados, un plantel ampliado y una estética menos tipo muñeco.

Tras el éxito de público y crítica de *Brawl,* la serie se ha convertido en piedra angular de la división de juegos de Nintendo, y sin duda va a seguir adelante (Sakurai dice en algún momento que la DS sería un hogar perfecto). Insiste en que, aunque está satisfecho con la recepción de *Brawl,* "yo nunca le daría la máxima puntuación; hay muchísimas ideas y conceptos que no se han incluido. Cuando veo el juego, pienso: 'ojalá hubiésemos incluido eso', u 'ojalá pudiésemos hacer eso otro'. Pero lo haces lo mejor que puedes". A pesar de sus protestas, Brawl es, posiblemente, lo más completo que la serie *Smash Bros* puede dar utilizando su modelo actual. ¿Hay alguna posibilidad de mejora? "Hemos puesto mucho para esta entrega; hay 39 personajes, y si hago una nueva entrega y los subiese a 50, ¿sería mejor? No, no habría diferencias".

En el futuro habrá peticiones de que Sakurai regrese a la serie que le ha consumido casi todas las energías durante su última década como desarrollador. "Si los usuarios y la gente de todo el mundo… si piden y necesitan una entrega nueva, estaría interesado en hacer otra. Pero tendría que haber nuevos retos; un gran cambio para la serie: una gran diferencia con respecto a las bases del juego", admite. Pero hay algo que no cambiará mientras Sakurai esté al mando: *Smash Bros* seguirá siendo un machacabotones. Y, en los juegos de lucha, posiblemente será el mejor machacabotones del mundo.

SUSCRÍBETE AHORA A

EDGE®



CON UNA GRAN OFERTA

*** Cada número te costará sólo 2.95€ en lugar de 3.90€**

- * Paga cada tres meses 8.85€ (2.95€ por ejemplar)
- * Estarás a cubierto de cualquier subida de precio
- * Recibirás la revista en tu domicilio que podrás cambiar con un simple aviso
- * Igualmente podrás cancelar tu suscripción cuando lo desees comunicándolo por teléfono, carta o e-mail.
- * Te reenviamos, sin cargo, cualquier ejemplar extraviado.



(OFERTA VÁLIDA ÚNICAMENTE PARA ESPAÑA)

SÍ, DESEO SUSCRIBIRME A EDGE

Pagando cada tres meses 8.85 € (2.95 € por ejemplar). La suscripción afectará a los números publicados a partir del momento en que se haga y estará vigente hasta que decidas suspenderla mediante comunicación por cualquier medio.

DATOS PERSONALES

Nombre: ____ Apellidos: ____

Calle: ____ Nº: ____ Piso: ____ Puerta: ____ Escalera: ____

C.P.: ____ Población: ____ Provincia: ____ País: ____

Tel.: ____ NIF: ____ E-mail: ____

DOMICILIACIÓN BANCARIA

Titular: ____ Entidad: ____ Oficina: ____

DC: ____ Número de cuenta: ____

RUEGO ATIENDAN LOS RECIBOS TRIMESTRALES POR 8,85 € QUE LES PRESENTE GLOBUS COMUNICACIÓN S.A., EN CONCEPTO DE SUSCRIPCIÓN A EDGE

FECHA ____ FIRMA DEL TITULAR ____

ED-01028

CON TARJETA DE CRÉDITO

VISA: ____

Fecha de caducidad: ____

El tratamiento informático de tus datos responde a las normas de la Agencia de protección de datos y, por lo tanto, puedes acceder a ellos para revisarlos y/o modificarlos. Si no deseas recibir información comercial de otras empresas, marca aquí con una cruz. ☐

CÓMO SUSCRIBIRTE

- * Por teléfono: 91 446 52 54 y 91 446 52 55
- * Por e-mail: suscripciones@globuscom.es
- * Por fax o correo: fotocopia o recorta este boletín, cumplimentado con tus datos, y envíalo al número de fax 91 445 60 03 o 91 447 10 43 o por correo a Globus Comunicación. Dpto. de suscripciones. C/ Covarrubias, 1–2º dcha. 28010 Madrid.

Nuevo

Todo sobre los últimos juegos que han salido

Sistema de puntuación de **EDGE:**
1 = uno, 2 = dos, 3 = tres, 4 = cuatro, 5 = cinco, 6 = seis, 7 = siete, 8 = ocho, 9 = nueve, 10 = diez.

Los + jugados de Edge

Race Driver: Grid



Se tarda algo en adaptarse a Grid después de los gráficos de GTAIV. Pero Codemasters ha hecho que enchufarse a una pared de cables sea una recompensa en sí mismo.
360, PS3, CODEMASTERS

Mario Kart Wii



Se acabaron las sesiones de sofá medio borrachos. Nos encanta cambiar las birras por zumo de manzana ante un juego que resulta tan adecuado para niños.
WII, NINTENDO

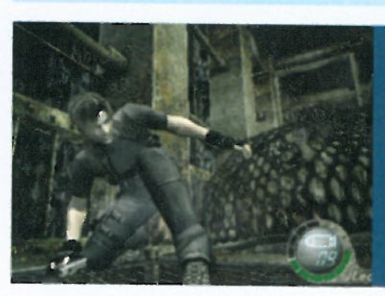
WorldShift



Estrategia combinada con peleas en las que tienes que contar online con tus compañeros humanos. Imposible no viciarse.
PC, FXINTERACTIVE

Una pregunta con trampa

¿Dónde están los rompecabezas de toda la vida?



Con *Resident Evil 4* Capcom podría estar burlándose de una de sus prácticas favoritas: encubrir los puzles más superficiales con ridículas artimañas. Como cuando Leon le saca un ojo a uno de los jefes para pasar un escáner de retina.

Casi al principio de *Alone in the Dark, Edward* Carnby se encuentra con un problema. Hay un autobús justo al borde de un precipicio, a punto de caerse, y tiene que atravesarlo. No está muy claro lo que hay que hacer cuando das unos cuantos pasos por el interior. Cuando uno por fin se da cuenta, la solución no sólo es elegante, sino que además favorece al contexto. Es un puzle excelente, ya que utiliza las habilidades de Carnby de una forma nueva que proviene del propio mundo del juego.

De manera similar, en *Ninja Gaiden II,* Ryu Hayabusa se encuentra una puerta cerrada cuando termina de cargarse a un grupo de ninjas, una puerta que un hombre con sus armas podría derribar de un soplido, pero en la que debes usar una llave. Aquí no hay un momento eureka; simplemente hay que mirar alrededor para darte de bruces con el cofre que contiene la llave.

¿Por qué se incluyó esto en el juego? ¿Para qué sirve, salvo para forzar al jugador a que explore un entorno mayormente lineal una vez más? El verdadero puzle en *Ninja Gaiden II* es acabar con los enemigos, adaptándose y maximizando las habilidades de Ryu. La llave, por el contrario, parece una reliquia de juegos pasados, algo que se incluye porque... porque siempre ha habido puertas cerradas en los videojuegos.

Resident Evil tiene muchas, y utiliza un intrincado juego de llaves que dictan la ruta a seguir por la mansión, lo que hace que se convierta en un escenario mucho más real, en lugar de un entorno lineal. Pero el truco a veces se lleva demasiado lejos, forzando la situación al hacerte volver atrás justo al final. Seguramente no fue casualidad que se incluyeran puzles de este estilo (que no encajaban muy bien en el mundo de Dante) cuando Hideki Kayima, veterano de la serie, dirigió *Devil May Cry,* que a su vez influenció a *Ninja Gaiden.*

Alone in the Dark se merece nuestro reconocimiento. El ejemplo del autobús es sólo uno de los muchos puzles que parecen nuevos. Y probablemente sea esto a lo que se refiera el término "nueva generación". Quitar lo que es inservible, lo que estaba ahí porque siempre ha estado, y hacer que lo funcional sea también divertido.



NINJA GAIDEN II

PLATAFORMA: 360 LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRECIO: 64,95 €
PRODUCCIÓN: MICROSOFT GAME STUDIOS ESTUDIO: TEAM NINJA





Ryu sigue teniendo magia Ninpo, en cuatro diferentes variedades, que te pueden salvar el culo en más de un momento complicado.

Hay algo invariable en los videojuegos: el "Game Over" y el "Continue?", las dos caras de *Ninja Gaiden II*. Cómo reacciones a lo segundo dice bastante respecto a cuánto lo estás disfrutando. Jugando con *Ninja Gaiden II*, morirás de formas terribles muchas veces. Más de cien. Y si lo juegas en el nivel difícil, posiblemente miles. Itagaki te enseñará a no morir en el intento, pero te va a llevar un tiempo considerable.

Pero no te importará. Porque el núcleo de *Ninja Giden II* es una interpretación casi perfecta de su concepto. Su sistema de combate está ajustado en un equilibrio entre ataque y defensa, la agresividad de sus enemigos impide que uses trucos baratos y su tremenda cantidad de armas está diferenciada hasta el extremo. El motor de lucha no tiene rival en el género,



El motor de lucha no tiene rival en el género, y hace parecer a *God of War* un espectáculo exagerado

y hace parecer a *DMC4* una oportunidad perdida y a *God of War* un espectáculo exagerado. Es rápido, vibrante, luce fantástico y recompensa por dominarlo.

Las siete armas de Ryu tienen sus puntos fuertes y sus diferentes efectos en tu movimiento. No es que las guadañas sean lentas y las espadas rápidas; es más cómo se emplean en combate: el Lunar Staff golpea a los enemigos con un arco de 180°, pero te deja al descubierto por atrás, el Kusari-gama (una guadaña con un peso conectado por una cadena) causa daños a todo lo que te rodea, pero compromete la defensa de Ryu.

Las armas y sus variantes pueden ser impresionantes, pero los enemigos lo son aún más. Los movimientos de cada uno se aprenden bastante rápido, aunque no hay patrones fijos de ataque, así que no puedes identificar cuando o cómo van a usar sus habilidades –y cada una de ellas requiere un contraataque diferente–. Esto hace que el combate sea una variante hyper-rápida del piedra, papel o tijeras. Los primeros niveles te adiestran en responder. Tu primer enfrentamiento es con cuatro ninjas, que es lo más sencillo que te vas a encontrar en *NGII;* el segundo combate es contra ocho, el tercero, con ocho en un espacio cerrado, y así.

Este aspecto de *NGII* puede ser pasado por alto. Y siendo éste uno de los juegos triple A más difíciles disponibles actualmente, es demasiado fácil para los novatos morir al primer espadazo. Pero el juego pone mucho cuidado en introducir y presentar sus mecánicas y complejidades gradualmente al jugador que se compromete. Al final del primer nivel ya has luchado contra los tres tipos básicos de ninja en diferentes combinaciones de tamaño y variedad, y ya estarás preparado para progresar hasta los siguientes 13 niveles repletos de enemigos tan espectaculares como raros. Seguirás muriendo muchas veces, por supuesto, pero la paciencia e inteligencia sobre cómo atacar los puntos fuertes del rival es siempre la vía para sobrevivir.

Existe muchísima variación en enemigos y escenarios. Desde los ninjas más normales equipados con katanas hasta dragones lanzadores de bolas de fuego, aprendices de Hulk y guerreros escorpión, con espadas como manos. Los Drones, de tres metros de altura y con un cañón como un brazo y una sierra mecánica por otro, son de los mejores. Los niveles varían desde castillos feudales a pantanos, o desde lo más alto de un rascacielos al in-



El combate a distancia tiene bastante presencia en el juego –aunque de tus cuatro armas de proyectiles sólo el arco apunta manualmente–, y en los niveles de dificultad más altos, acabas apretando los dientes al apuntar.



Siempre está presente el medidor de combos, aunque con menos mérito porque la "Ultimate Technique" te permite desatar una lluvia de golpes sin mucho problema.











Poder mutilar y desmembrar a los enemigos añade un elemento táctico, ya que los desespera: a pesar de haber perdido un brazo, éste todavía intenta atacarte.





Las contras son las técnicas más importantes que debes aprender: son espectaculares y, aparte de bloquear ataques, te permiten cortar extremidades. Si te quedas quieto con la guardia normal, eres carne de katana.

framundo, y, de alguna manera, logran cohesionarse todos como parte de un mismo mundo –aunque sea ridículo– más que como fragmentos inconexos. Solo el túnel subterráneo carece de imaginación, no así de texturas del estilo de PS2.

¿Es entonces el mejor juego de este género que se haya creado? No, porque el combate tan brillantemente comprendido acaba decepcionando por una pobre implementación de las características básicas. La cámara de la que nos quejábamos en el último vistazo a la preview, no ha cambiado: muchas veces pierde la pista de Ryu y éste acaba atascado en alguna pared y oculta enemigos que te atacan sin saber de dónde ha llegado ese sablazo. También hay puntos ciegos en el juego, particularmente en cuestas y poleas, donde el sistema de combate parece incapaz de funcionar a su nivel. Aparecen puzles sin sentido, con tarjetas para abrir puertas y tablas de piedra. Hay un momento en un combate contra un jefe final que incluye una explosión con un diseño realmente malo. Y, con todo, mejor no digamos nada de la historia, que se suponía iba a tener más importancia que en el primer *Ninja Gaiden*.

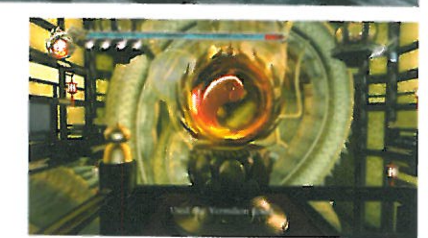
Es innegable que estos fallos pasan factura, pero es importante incidir en que nunca afectan a la grandeza del combate. Para bien o para mal son parte de la experiencia, aunque haya que luchar constantemente contra los malos hábitos de la cámara. Ninguno de ellos es un error fatal en el diseño, pero viniendo del Team Ninja, y con la experiencia y nivel que han demostrado en la franquicia, poca excusa tienen en su defensa. Pero acabarla dejando un mal sabor de boca realmente habría sido hacerle a Hayabusa un flaco favor.

Ninja Gaiden II es un juego fascinante y tremendamente rejugable que muestra cómo el equipo de Itagaki tiene un don por encima del resto de estudios que trabajan en el género. Y también muestra algo más amplio: cuando hablamos de videojuegos hardcore, se dice que Microsoft necesita a este tipo de usuarios para triunfar. La verdad es que títulos como este demuestran que son los hardcore gamers los que necesitan más a Microsoft. **[8]**

Sin logros para el Team Ninja



Es decepcionante ver cómo poco inspirados y sosos están los Logros en un juego abanderado de 360. Son una de las mejores adiciones que Microsoft ha hecho a los videojuegos de consola, y títulos como *PGR4* han demostrado su verdadera potencia motivando a los jugadores. *Ninja Gaiden II*, tristemente, tiene Logros muy malos: uno por completar cada nivel, otro por completarlo en cada nivel de dificultad, otro para la primera vez que usas un movimiento después de haberlo incorporado, etc. Hay uno que es bastante gracioso, "Espíritu Indómito", que se otorga por completar el juego siete veces usando cada vez un único arma. Estos Logros piden tiempo más que habilidades, y son de un tipo criticable. *NGII* se los merecía mejores.



Los efectos de iluminación son preciosos, sobre todo la tormenta eléctrica que descarga en Nueva York –arriba a la izquierda–. Aparecen unas ligeras ralentizaciones cuando hay muchos enemigos, un fallo que se agradece en dosis pequeñas, ya que te permite admirar las animaciones.



El juego tiene el modo repetición "Cine Ninja", pero parece que se ha incluido en el último momento. Su filtro de vieja película granulada que puede seleccionarse, es mucho más de agradecer.



BATTLEFIELD: BAD COMPANY

PLATAFORMA: 360, PS3 LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
PRECIO: 69,95 € DISTRIBUCIÓN: EA ESTUDIO: DICE







Como morir en el modo para un jugador sólo supone una larga caminata, puedes sacrificarte para conseguir un objeto y reaparecer con él en tu poder.

En algún punto durante su desarrollo, el modo para un jugador de *Bad Company* sufrió ese misterioso proceso alquímico que transforma las promesas en decepción. No es que no sea un título competente; pero de DICE se espera algo mínimamente especial. Se mantienen muchos de los elementos que anunciaban el potencial del juego, pero están recortados o reducidos: el motor Frostbite te presenta los enormes escenarios habituales de esta serie de combates masivos, pero luego te lleva por un camino lineal mientras los atraviesas. Su mundo está enriquecido por coloridos personajes y un irreverente humor, pero que poco aportan a la acción paso a paso. Los escenarios son, en gran medida, destructibles, pero de física impredecible; las coberturas de aspecto frágil resisten inexplicablemente la fuerza de una granada, y otras se evaporan. Luego te topas con un puñado de decisiones de diseño que, aunque nunca estropean la campaña para un solo jugador, te recuerdan constantemente lo que podría haber sido.

Los anteriores intentos de añadirle un modo para un jugador al género han resultado ser una mera preparación para la oferta online. En esta ocasión, son tus compañeros de escuadrón los que deben ofrecer una historia que dé personalidad al modo para un jugador. Casi siempre lo logran con éxito: un puñado de delincuentes potenciales del ejército norteamericano para afrontar misiones muy peligrosas. Pese a ser demasiado prototípicos, Sweetwater, Haggart y Sarge son compañeros muy aceptables mientras atraviesas países ficticios de la antigua Unión Soviética.

El apodo de este grupo de degenerados, *Bad Company,* cobra sentido en lo que se refiere a sus habilidades para el combate. No hay interfaz para dar órdenes y dirigir sus movimientos; vagan a tu alrededor, disparando, destrozando alegremente tus intentos de rodear sin ser percibido una posición enemiga. Pese a su gran resistencia, no dan nunca la sensación de que sean un equipo de combate. Hay muchos momentos en los que desearías que Haggart, el experto en demoliciones, derribase un helicóptero o estallase un tanque; mientras, tú podrías asistirle haciendo otras cosas. Por su parte, los cobardes rusos buscarán refugio en edificios, evitarán tus disparos y te flanquearán. Su puntería es perfecta, y aciertan en el objetivo desde el momento en el que asomas la cabeza fuera de tu cobertura, aun incluso cuando un bosque entero les dificulta la visión. Debido a los sobrenaturales niveles de habilidad de los Rojos, desentona mucho la decisión de que tus aliados sean tan poco eficaces.

DICE intenta poner arreglo a esta herida con un sistema de curación demasiado generoso; pero su ejecución termina presentando problemas propios (ver recuadro). En un intento similar por reducir la dificultad, DICE ha optado por reapariciones instantáneas: en vez de hacerte regresar a un punto de control anterior, la batalla prosigue mientras resu-



Tu equipo controlado por la IA no tiene grandes tiradores; tendrás que parar un vehículo y cambiar posiciones para acabar con los enemigos. Por alguna razón, cada vez que controlas el arma, parece apuntar en dirección contraria.



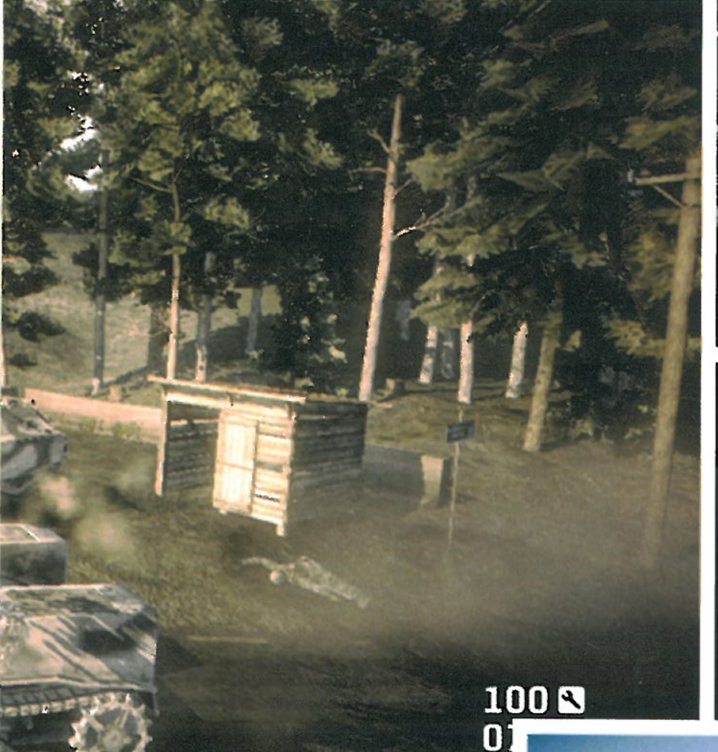
La puntería de los rusos es perfecta, y aciertan en el objetivo desde el mismo momento en que asomas la cabeza fuera de tu cobertura



El sistema de salud puede generar situaciones surrealistas: en dificultad normal, puedes sobrevivir de forma casi indefinida al bombardeo constante de un helicóptero; tu vida dura lo suficiente como para que se recargue la jeringuilla y recuperar toda tu vitalidad. Por muy útil que resulte, se antoja algo absurdo.







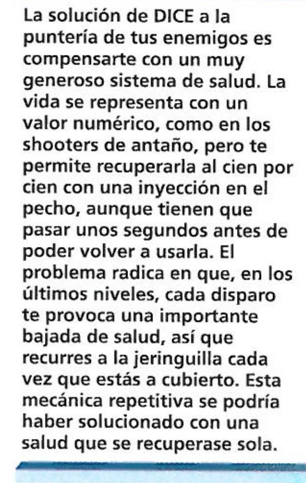


El motor Frostbite puede crear algunos escenarios memorables. *Bad Company* se basa demasiado en repetir elementos, pero aun así harás un alto para admirar la vista.



Mala medicina





La solución de DICE a la puntería de tus enemigos es compensarte con un muy generoso sistema de salud. La vida se representa con un valor numérico, como en los shooters de antaño, pero te permite recuperarla al cien por cien con una inyección en el pecho, aunque tienen que pasar unos segundos antes de poder volver a usarla. El problema radica en que, en los últimos niveles, cada disparo te provoca una importante bajada de salud, así que recurres a la jeringuilla cada vez que estás a cubierto. Esta mecánica repetitiva se podría haber solucionado con una salud que se recuperase sola.



Pese a que se decía que podías ignorar las órdenes e ir adonde quisieses, *Bad Company* resulta ser bastante lineal; es sólo que el pasillo es mucho más amplio. Pero si sales de la zona prescrita, te acribillarán a balazos.

citas. Los que has matado permanecen muertos, y vuelves a empezar a una cierta distancia del combate y con la misma munición que tenías al morir. Es una propuesta osada, aunque extraña, que no está del todo bien implementada, ya que a veces te deja a kilómetros de la batalla sin munición ni medio de transporte. Ambos sistemas tienen mucha más razón de ser en el multijugador, modo que, pese a los esfuerzos de DICE, sigue siendo el punto fuerte de la serie.

En este modo, se deja a un lado la mezcla de herramientas y armas y se recupera un sistema de clases similar al de las anteriores entregas de *Battlefield;* y, al igual que en esos juegos, es una experiencia equilibrada y con un ritmo. Tardas más en recuperar tu salud con las jeringuillas, y sólo las pueden utilizar ciertas clases; pero puedes cambiar las bolsas de equipo que definen la clase con las de los soldados caídos. Esto permite suavizar la molesta labor de atravesar campo abierto sólo con armas de corto alcance, pero, dada la variada geografía de cada mapa, la especialización de cada clase limita al jugador, más que darle habilidades.

La habilidad de reaparecer donde está tu escuadrón ahorra largos viajes, pero también provoca que una batalla uno contra uno se resuelva por la materialización repentina de un aliado con su barra de vida completa. Dejando a un lado estas rarezas, el multijugador de *Bad Company* cumple con las expectativas. La conducción de vehículos es suave y tiene un buen control, optando por la accesibilidad más que por el realismo, a pesar de la poco habitual configuración de botones. Los mapas son variados, tanto en ambientación como en la velocidad de juego a la que incitan. DICE ha creado online una experiencia digna sucesora de la franquicia; y gran parte de las rarezas del modo para un jugador se pueden explicar por la indecisión sobre qué elementos del multijugador se debían incluir. Sin duda, una vez decidido que no se trataría de un enfrentamiento directo contra bots, DICE ha sido lo bastante sabia como para diferenciar claramente ambos modos. **[7]**







Como cabría esperar, *Bad Company* te da muchos juguetes; los bombardeos son una gozada, y controlas la artillería mientras cae al suelo. Las descargas de artillería reducen la cobertura enemiga.



ALONE IN THE DARK

PLATAFORMA: 360 (VERSIÓN ANALIZADA), P2, PS3, PC, WII
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRECIO: 69,95 € (360, PC, PS3), 49,95 € (PS2), 59,95 (WII) DISTRIBUCIÓN: ATARI ESTUDIO: EDEN GAMES



El inventario de Carnby, su chaqueta, está integrado con elegancia, pero es extraño. Pierdes mucho tiempo haciendo espacio para guardar objetos que combinar. Equiparte con un objeto bajo presión es un reto a tu paciencia.

Viajando libre



Aunque Central Park tiene un aspecto tétrico, en realidad no es más que una explanada sin nada, salvo árboles y bancos entre los puntos de verdadero interés. La atmósfera opresiva y la monótona iluminación no animan a vagar sin sentido por semejante entorno, pero sí que ayudan a unir los lugares importantes para la historia. Así, el viaje de Carnby gana en consistencia y da la sensación de que se puede elegir. Todo esto se viene abajo cuando, hacia el final del juego, Eden nos impone una misión como la búsqueda de tesoros de *Wind Waker*, una táctica que parece ser un intento de justificar todo ese espacio abierto.

Todo empieza con mucha intensidad: los primeros 30 minutos de juego nos muestran cómo Carnby deja de ser prisionero y se libra de la ejecución a manos de un grupo de ocultistas, para llegar a ser testigo de cómo todo Manhattan se ve destrozado por grandes fisuras, no sin antes descender por un rascacielos que se viene abajo y de huir desesperadamente en coche. La secuencia es notable no sólo por el modo en el que mantiene la acción, sino también porque es interactiva casi en su totalidad, presentando muchas de las habilidades que Carnby usará durante el juego.

Sin embargo, también presenta la inconsistencia de sus controles. Las secciones de plataformas se ven lastradas por la falta de conexión con las superficies, con pies y manos flotando y atravesando superficies. La conducción es igual de imprecisa, logrando que atravesar Central Park, la zona central del juego, sea completamente frustrante. Del mismo modo, el combate cuerpo a cuerpo es demasiado complejo, ya que debes usar los objetos describiendo arcos con el analógico derecho, pero el propio Carnby con su cuerpo oculta el objetivo, provocando que sea difícil tanto acertar el golpe como esquivar. Apuntando con armas, en primera persona, es difícil ajustar tu disparo, con una mirilla que tiende directamente a algunos objetivos.

Además, hay tres tipos de vista, lo cual puede desorientar al jugador: en primera y tercera persona, además de cámara al hombro a lo *RE4*. La primera persona, por ejemplo, sonaba bien, pero no es nada útil para explorar los escenarios. Eden ha trabajo duro para adaptar todo lo que puede hacer Carnby al mando de control, pero el resultado es poco consistente.

Donde *Alone in the Dark* triunfa es en los puzles, que están adaptados de forma natural a los escenarios y los entornos. Redistribuir el peso en un autobús en equilibrio sobre una grieta, sacar un cable eléctrico de una zona con agua, utilizar cócteles molotov para destrozar obstáculos inaccesibles… todos contrastan con un par de peticiones de los PNJs que debes cumplir obligatoriamente del tipo "mata a todos los zombis y te dejaré pasar".

La variedad de herramientas que tiene Carnby a su disposición ofrece la interesante sensación de poder experimentar con todo lo que tenemos a mano. Abundan las formas de quemar zombis (el único modo para acabar con ellos), pero algunas son mejores que otras: las balas de fuego no están mal, pero un spray y un mechero es, posiblemente, la más útil. Combinar objetos, algo que se hace en tiempo real, puede ser complejo: para que el juego entienda la combinación hay que seleccionarlos en el orden correcto. Pese a la variedad, algunas opciones casi no se usan, además de ser complejas de realizar, por lo que se optará casi siempre por las balas y los ingredientes para las bombas. De hecho, todo el inventario parece una comedia macabra. La chaqueta de Carnby tiene espacio limitado, por lo que estarás todo el rato soltando y recogiendo cosas.

Además, pese a su presentación al más puro estilo serie de TV, el argumento nunca encuentra su lugar. El ritmo del juego lo determinan sus situaciones, y los diálogos son ridículos.

Y aun así, pese a todos sus errores y contradicciones, *Alone in the Dark* mantiene la coherencia. La gran ambición de Eden impide que ninguno de sus apartados esté implementado de forma satisfactoria, pero hay una variedad de la que pocos juegos pueden presumir. En un mundo ideal, su ritmo, sus puzles y su espectáculo podrían haber contado con otro año para pulirse. Así, *Alone in the Dark* habría sido algo muy especial. En cambio, nos quedamos con lo que da la sensación de ser una versión incompleta. **[7]**



Es posible pasar de largo ante los zombis del parque, pero si te oyen saltarán sobre tu coche y te perseguirán con gruñidos cercanos y monstruosos.









El agua supone una vía de escape ante los ataques, y un atajo en numerosos mapas. Se hace raro subir las cataratas como si fueras un salmón.



AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

PLATAFORMA: PC **LANZAMIENTO:** YA DISPONIBLE **PRECIO:** 49,95 € (15 € CADA MES DE SUSCRIPCIÓN) **DISTRIBUCIÓN:** PROEIN GAMES **PRODUCCIÓN:** FUNCOM **ESTUDIO:** FUNCOM

Parte de la grandeza de los MMOs reside en que son juegos vivos, evolucionan con cada actualización. Pero esa misma fuerza constituye de momento para *Age of Conan* su principal debilidad y casi la única. Durante el primer mes tras el lanzamiento, Funcom se vio obligada a ofrecer dos parches semanales, con alguna parada de emergencia. Pero lo que sí constituye un éxito indiscutible es el concepto: Funcom acertó de pleno al elegir el mundo del bárbaro más conocido y ha captado la esencia de ese mundo brutal para ofrecer un juego que se enmarca dentro de la mejor épica.

Gráficamente, el juego tiene una calidad indiscutible, pero hace falta un ordenador muy potente al mercado para disfrutarlo en todo su esplendor, aunque hasta dentro de unos meses no se incorporará Direct X10.

Cuando atraviesas cada territorio suena una música que te introduce aún más en el mundo de Hiboria, unos temas especialmente idóneos para cada momento; el resto de la ambientación sonora es simplemente correcto.



La creación de personajes es tan complicada como quieras. Hiboria está llena de rubias con coleta, pero eso ya no depende del juego.

El volumen de misiones es abrumador en cada territorio, pero en algunos niveles escasean y debes recurrir a grindear. Por suerte, con cada actualización Hiboria se va poblando de más y más contenido y de misiones que no se limitan a hacer de correveidile o a matar osos.

Funcom ha incluido en su juego lo que mejor ha funcionado en el género: el sistema de gremios, la construcción de ciudades, las profesiones, recolección de recursos... todo está en Hiboria. Pero también ha incluido algunas ideas que contribuyen a dar agilidad al juego, como el sistema de estancias para las mazmorras y los escenarios que evita que se saturen y sea más difícil jugar. Una innovación que se agradece está en el ataque: cada personaje tiene tres escudos que puede agrupar hacia la zona desde la que le atacan. Cuando atacas a otro personaje, debes indicar en qué dirección enfocas el ataque, lo que te mantiene constantemente en tensión durante las luchas.

La inteligencia artificial sorprende en numerosas ocasiones; unas veces por la pasividad de los *mobs* y otras porque uno de ellos es capaz de avisar a sus compañeros más cercanos de que está siendo atacado y pedir refuerzos.

Una de las mejores bazas en nuestro país de *Age of Conan* es su dedicación a la comunidad de jugadores españoles. Hasta que sales de Tortage (aproximadamente nivel 20), el juego cuenta con un doblaje en español extraordinario. A partir de entonces los textos estarán en su mayor parte en español, pero en la definición de los objetos predomina el inglés. Habrá que esperar a sucesivas actualizaciones. Contar con servidores españoles es sin duda un punto que animará a muchos jugadores condicionados por el idioma.

Inicialmente iba a haber un solo servidor español, Zíngara, de PvE con algunas zonas PvP. Pero, pocos días después de lanzar el juego, Funcom decidió abrir otro servidor PvP, Indomitus, sin posibilidad de migración de personajes, lo que despertó las iras de parte de la comunidad española que ya tenía un personaje de nivel alto esperando que se abrieran las zonas PvP.

Age of Conan empieza a ser un juego magnífico, porque Funcom demuestra estar trabajando en ello. Quizás el estudio podría haber arriesgado un poco más, desmarcándose de las directrices del género que Blizzard ha estado construyendo los últimos años. Se trata de un reto similar al de superar a *GTA*. Una tarea titánica quizás digna de retar a un bárbaro. **[8]**



Si PNJs de dos especies o razas diferentes se encuentran, luchan entre sí. En estos casos, lo mejor es esperar un poco y liquidar a los vencedores.



En espera de los grandes asedios, los grupos y raids son un poderoso aliciente. El sistema de estancias da rapidez al juego, aunque hay mazmorras incómodas cuando se juntan dos grupos.

Violencia bárbara



El +18 del PEGI que tiene el título se debe a la violencia mucho más que a las insinuaciones eróticas de toda PNJ femenina con la que te topes por Hiboria. Algunas de las animaciones de *fatalities* son espectaculares, en especial la de los bárbaros, que clavan el cuerpo de su enemigo en tierra con su arma para después segarle la cabeza con un giro del brazo, y los exploradores, que cortan la yugular del rival. Los corazones arrancados también están a la orden del día. Todo ello demuestra que es un juego más maduro que la media, pensado para un público de más de 20 años, que es el que puebla mayoritariamente Hiboria.





ROBERT LUDLUM'S LA CONSPIRACIÓN BOURNE

PLATAFORMA: 360 (VERSIÓN ANALIZADA), PS3
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRECIO: 59,95 €
DISTRIBUCIÓN: SIERRA ENTERTAINMENT ESTUDIO: HIGH MOON STUDIOS

Cuidado: baches



Una secuencia de conducción proporciona una agradable sensación de variedad. Se trata de un publicitario Mini escapando de la policía por las calles de París. Se te da cierta cantidad de libertad a la hora de escoger el camino entre las calles, y, más importante, de ralentizar el tiempo por unos instantes, permitiendo maniobras espectaculares para dejar las orejas de nuestros perseguidores temblando. Esto, junto a la posibilidad de romper algunos obstáculos, mitiga la limitada respuesta del coche, las colisiones ineptas, la pobre IA de los rivales y unas cuantas trampas. Pero por poco.

Existe algo que hace que sea peor jugar a un juego del montón que a un juego malo. Por lo menos, con un juego malo te garantizas unas cuantas risas inintencionadas y anécdotas para contar a los amigos. Con *La Conspiración Bourne* estás constantemente deseando que el juego fuese la mitad de bueno que sus escenas de vídeo, tentado por la promesa de que siempre enseña algo mejor, y guiado por la creencia de que mejorará según pasen las misiones, para quedar siempre decepcionado por el transcurso de los acontecimientos.

En un nivel superficial, el juego es impactante: visualmente cuidado y con gran variedad de escenarios interactivos sobre los que Bourne puede machacar a sus rivales. La cámara es una eficiente herramienta heredera del estilo sucio de las películas, con frecuentes vaivenes y zooms durante los momentos más importantes de la lucha. Esto es también parte del problema, ya que tiene vocación de cine durante las partes, y limita la interactividad. La inmensa mayoría de las interacciones con el escenario, más allá de las luchas o los tiroteos, son simples accionamientos de un solo botón que desembocan en un movimiento espectacular por parte de Bourne. Éstos pueden ser violentos golpes sobre los enemigos, o simplemente saltos y movimientos contextuales. Todos estos movimientos comparten la característica de que, si los pulsas correctamente, la participación del jugador se ve interrumpida durante unos segundos. Es, a veces, como *Dragon's Lair.* No sería un problema si no tuvieras la sensación de que Bourne es un paquete el resto del tiempo: pasas de saltar entre edificios a ser incapaz de superar obstáculos que están a la altura de la rodilla, a menudo durante la misma secuencia, lo que fastidia por la estricta linealidad de la ruta.

No es sólo el proceso de encontrar la ruta lo que destruye la sensación de libertad. El combate mano a mano es malo, sin espíritu de superación o diversión alguna. Los enemigos no tienen ninguna estrategia diferenciadora, y combatir un par de veces es tan repetitivo como pulsar un botón en los Quick Time Events. Las luchas contra los jefes son tediosas, con enemigos humanos que encajan alegremente 50 tiros en la cara antes de lanzarse a una lucha mano a mano y que sobreviven a diez o doce ataques letales. Los tiroteos están mejor, aunque la jugabilidad, escondiéndote detrás de cualquier obstáculo, no ofrece nada nuevo. Peor que eso es el hecho de que ni siquiera alcanza la media esperado por los jugadores en la actualidad: tu retícula es extremadamente imprecisa en los disparos a la cabeza, la inteligencia enemiga es básica, y ninguna de las armas es memorable.

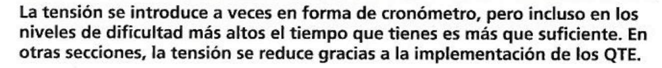
Los diálogos fluyen bien, y el juego es capaz de crear una buena atmósfera (algunas conversaciones de Bourne con Conklin están sacadas de la historia original). Pero el argumento está tan condensado que no tiene sentido, y la narrativa de los flashbacks es una versión muy simplificada de los sucesos de los libros. Considerando el interés que se ha puesto en la presentación del juego, el resultado es una sonora decepción, y el superficial desenlace del juego sorprenderá incluso a los jugadores más benévolos.

Robert Ludlum's La Conspiración de Bourne es una oportunidad perdida, un juego que se dirige hacia un callejón sin salida y que abandona sus promesas de improvisación en favor de la opción fácil de los QTE. Entre sus numerosos fallos hay uno fundamental e imperdonable: nunca crees de verdad tienes el control lo que sucede en pantalla. **[4]**



El traje de Bourne cambia con los niveles –un detalle que ayuda al avance de la historia– mientras que cada localización ofrece flashes individuales. Durante el combate, el único efecto adicional de luchar contra más de un adversario se produce con los QTE (arriba).



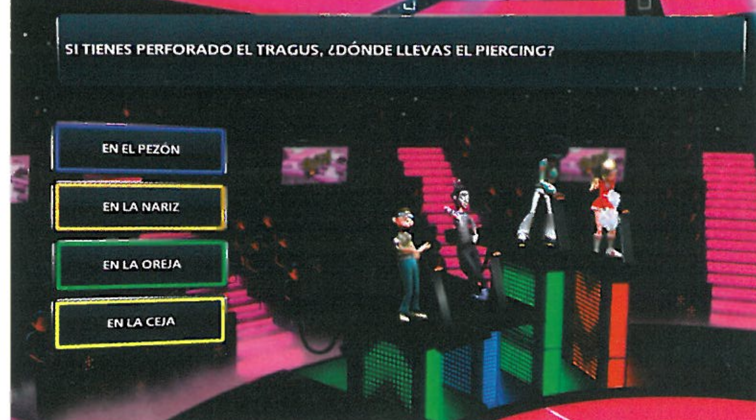


La tensión se introduce a veces en forma de cronómetro, pero incluso en los niveles de dificultad más altos el tiempo que tienes es más que suficiente. En otras secciones, la tensión se reduce gracias a la implementación de los QTE.





El plató y los tipos de juego han cambiado ligeramente (el modo Pasa La Bomba le será familiar incluso a los jugadores menos habituales) pero el juego online da un nuevo giro a este tipo de títulos juegos.



BUZZ! EL MULTICONCURSO

PLATAFORMA: PS3 LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRECIO: 39,95 € (69,95 € CON PULSADORES INALÁMBRICOS) DISTRIBUCIÓN: SCE ESTUDIO: RELENTLESS SOFTWARE

Es fácil olvidar, subido a una Balance Board o agitando como loco un Wiimando, que Sony explotó eso del juego para no jugones un año antes que Nintendo, tanto con *Singstar* en 2004 como con *Buzz!* en 2005. Era un mercado que entonces oficialmente no existía. En PS3 *Buzz!* tiene juego online y la posibilidad de editar preguntas, con lo que *Buzz!* podría pasar de algo individualista a un estilo de comunidad.

Estructuralmente es idéntico a los títulos previos en PS2. Tú y hasta tres amigos mas amigos tenéis que responder preguntas tipo trivial utilizando los pulsadores, que ahora son inalámbricos. Regresa el "show televisivo", y con él el irritante presentador, cuyo renovado aspecto tipo teleñeco, queda ensombrecido por el buen acabado de los participantes.

Poco ha cambiado respecto a los títulos anteriores de la serie, pero es difícil resistirse a ese atractivo que tuvo desde el principio. Hasta los jugadores más fríos se dejan llevar por la rivalidad y las puntuaciones fluctuantes. Rondas como las de Pasa La Bomba (donde tienes que responder correctamente para pasar un explosivo antes de que estalle) o la prueba donde hay tartazos en la cara elevan el espíritu competitivo. Pero es una diversión efímera. La presentación y el tipo de juego se mantiene constantes y sólo varían el contenido de las preguntas, con lo que con dos o tres partidas habrás satisfecho tu hambre de trivial en cada sesión. También está la frustrante prueba de robar puntos, casi al llegar a la final, en la que podemos ver una lucha encarnizada entre los jugadores por quitarse puntos unos a otros para ganar, haciendo en muchos casos inútil el esfuerzo de pruebas anteriores para coronarse líder.

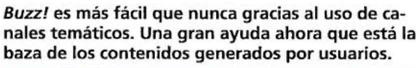
Es a través de internet donde *Buzz!* refresca de verdad su formato, con sus pros y contras. Como con *Singstar* o *Burnout*, la integración es natural, ya que no hay cambios discernibles en la jugabilidad que existe entre estar conectado o no. El modo Sofá contra Sofá te permite echar partidas multijugador como si los competidores estuvieran en la habitación. Durante las partidas que echamos durante el análisis nuestros adversarios se tomaron su tiempo para responder. El tiempo que tardarías en mirarlo en Google. Quitando estos listillos, todo está tan bien implementado que cualquiera puede disfrutarlo fácilmente.

También está bien pensada la idea de generar preguntas propias desde MyBuzz.com, pero es raro no poder hacerlo desde el propio juego. Utilizando un sencillo editor es posible crear preguntas sobre cualquier tema. El límite de ocho preguntas parece muy restrictivo hasta que te das cuenta de que está hecho así para que encaje en las rondas de preguntas predeterminadas que están programadas en el juego para las competiciones. Estos esfuerzos caseros de los usuarios de *Buzz!* carecen de los componentes multimedia como fotos o vídeos que hacen tan ameno el transcurso del juego, pero son tan jugables como cualquier otro contenido oficial.

Esa posibilidad de incorporar contenido realizado por los usuarios al juego significa que *Buzz! El Multiconcurso* depende de la comunidad que tiene detrás, y esto a su vez quiere decir que el futuro de la serie está en las manos de las masas. **[7]**



Es una pena, viendo los vibrantes y vivos avatares que controlas, ver a un anticuado *Buzz* comportándose como un idiota al estilo de las versiones de PS2.



***Buzz!* es más fácil que nunca gracias al uso de canales temáticos. Una gran ayuda ahora que está la baza de los contenidos generados por usuarios.**



Querría una X, por favor



Sony debería estar preocupada por la posibilidad de hacer un uso indebido de la creación de contenidos. Es liberador el potencial que tiene, pero puede haber preguntas como "Vida y milagros de Rocco Siffredi". Por suerte, el contenido puede marcarse como "para adultos" y *Buzz!* bloquea el acceso a los menores. Además, puedes enviar informes sobre las preguntas, lo que supone una vía más de regulación. La página de noticias de MyBuzz! lista las pregunta más populares y los redactores de preguntas más laureados.


Gracias a los modelos de personajes, tomados prestados de Crystal Chronicles para GameCube, *My Life as a King* tiene un montón de atractivos. Es encantadora la forma en la que los edificios se levantan en un amasijo de madera y yeso.



El éxito en las misiones depende de asignar el ciudadano correcto al trabajo correcto. Pese a la alta repetición de modelados, te vinculas a ciertos personajes.


Las acciones disponibles están limitadas, pero existe una amplia selección de características para explotarlas mejor. Hay profundidad, pero sólo para los que la busquen.


El mapa ofrece pistas de qué aventureros encajan mejor en sus diferentes zonas. Los pasajes ocultos se descubren mejor con ladrones, aunque los magos son los que deben hacer frente a las bestias.

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: MY LIFE AS A KING

PLATAFORMA: WII LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRECIO: 1.500 WIIPOINTS (WIIWARE) PRODUCCIÓN: NINTENDO ESTUDIO: SQUARE-ENIX

Final Fantasy siempre ha actuado de forma más que liberal en su relación con el término "profesión". "I sistema de trabajos del universo Square ha dictado la forma de aventurero que el jugador podía tomar. La profesión puede ser "Black Mage", pero los cheques van al genérico nombre de "Héroe". No sucede lo mismo en *My Life as a King,* la única incursión más acorde a lo que sería un día de trabajo en la vida real de *Final Fantasy.*

¿La meta? Reconstruir un reino desolado. Normalmente esto sería un reto que completarías mediante una larga odisea, pero esta vez es muy diferente. Enfocado como un simulador de gestión de ciudades, el punto de vista de creador de infraestructuras que cabría esperar se revela como un acercamiento a los ciudadanos. El objetivo es el crecimiento de la ciudad, pero no lo lograrás sin aventureros que recojan recursos de tierras lejanas.

Y así, gran parte del juego se basa en la fuerza humana. Para construir necesitas "elementita", que solo se puede recolectar con los ciudadanos, que además necesitan los beneficios de nuevos edificios. Normalmente en el resto de títulos de este corte, la amenaza es un desastre en la urbe, pero aquí lo único que debes hacer es mantener una historia. El guión se disfraza inteligentemente para cubrir objetivos, como construir X estructuras o explorar lugares, pero decepcionará a muchos por tener un guión férreamente lineal.

Pero, dicho esto, es una experiencia nueva que tus acciones como gobernante tengan un claro impacto en la ciudad,. Ni el más grande éxito conseguido en una metrópolis de *SimCity* puede igualar el orgullo de ver cómo un guerrero se ocupa con eficacia de los asuntos que cuidadosamente has preparado para él. También hay una gran sensación de inmediatez en los eventos. Los días son lo suficientemente cortos como para garantizar un trasiego constante, y los resultados de las aventuras de días anteriores se presentan tras la pantalla de guardado, y los conoces al amanecer del día después de realizarlos.

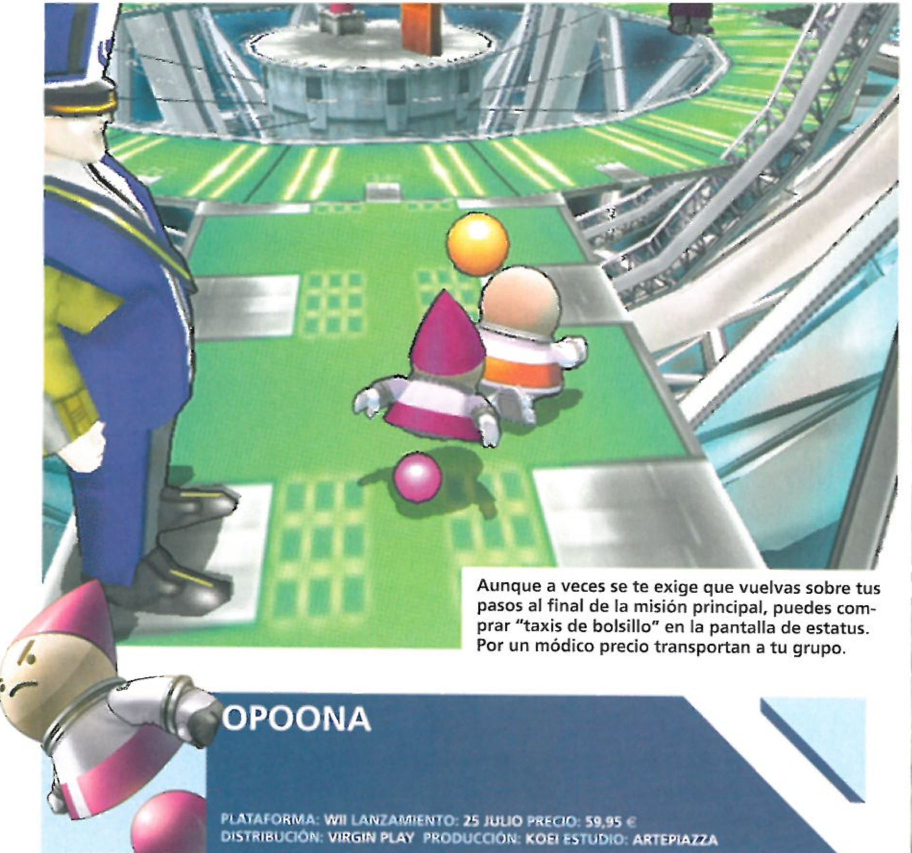
Pero también hay fallos entre todas las ofertas que hace *My Life as a King.* Está plagado de una abundancia excesiva de misiones extra y construcciones. Con unas 15 horas de sólido contenido en la descarga original, no puedes obviar cómo parece que se han preparado varios elementos para futuras compras. Los 1.500 puntos más estas descargas extras pronto acaban llevando al precio de un juego completo.

Además, es evidente una cínica aplicación de la franquicia *Final Fantasy* para enmascarar este comercio, particularmente amenazante para los jugadores más jóvenes. Tres moogles te piden "puntos" (recordad niños, no es dinero real) a cambio de nuevas aventuras. La rígida historia del juego puede molestar a aquellos que busquen libertad para gestionar su ciudad, pero la única ofensa real llega cuando *My Life as a King* se fija en nuestras carteras para seguir sumando una gran capital. **[7]**

Licencia de obras


El lugar donde colocar las construcciones está determinado, pero es todo un desafío asignar ciudadanos cerca de los edificios clave. Vivir cerca de determinadas estructuras hará que tus habitantes se decanten por profesiones concretas y que mejoren sus habilidades. Asegúrate de que todos los aventureros se sitúan cerca de un edificio que les potencie las estadísticas. Los no aventureros serán felices con una pastelería cerca.

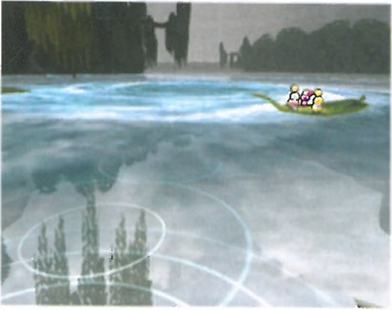




Aunque a veces se te exige que vuelvas sobre tus pasos al final de la misión principal, puedes comprar "taxis de bolsillo" en la pantalla de estatus. Por un módico precio transportan a tu grupo.

OPOONA

PLATAFORMA: WII LANZAMIENTO: 25 JULIO PRECIO: 59,95 €
DISTRIBUCIÓN: VIRGIN PLAY PRODUCCIÓN: KOEI ESTUDIO: ARTEPIAZZA





Los enfrentamientos aleatorios llegan a irritar cuando has alcanzado cierto nivel en el que los enemigos se despachan rápidamente. Por suerte, hay objetos para evitar batallas.

El RPG medio de estos días no puede evitar sentirse cansado. Se han visto infinitas formas de disfrazar el hecho de que el mundo está en grave peligro, amenazado por un mal antiguo, y que un adolescente con un puñado de hechizos puede salvarlo. Despertemos al espíritu de fuego con la espada eterna. Topicazo tras topicazo.

Gracias a ArtePiazza, que nos recuerda que aún es posible ser un poco diferente dentro de esos confines, *Opoona* no deja de tener las marcas del género: la familia desaparecida, el mal arcano y la travesía de adolescente hasta madurez. Pero en sus primeros momentos ya tiene más encanto que las 30 primeras horas de muchos otros RPGs, algo que mantiene porque evita estos peligrosos clichés.

La clave para este encanto es el excelente apartado audiovisual. La banda sonora es seductora, y el tema de cada área perfila su atmósfera: una base tecno muy suave sonando ligeramente de fondo con acompañamiento de piano y, ocasionalmente, la cuerda de una guitarra española hacen su propia contribución al éxito del juego. Es una banda sonora tan buena como cabe esperar de la superproducción más grande del género, tan bella que grabará varios momentos en tu retina a la vez que intentas ver más de ellos moviendo la cámara mientras escuchas.

En otras ocasiones harás eso mismo, pero por diferentes razones, detectando la atención en el detalle que se ha puesto en el mundo de *Opoona*. Un brillante cel-shading se combina con unas estructuras imaginativas igualmente impactantes que retratan grandes áreas muy pobladas y gráficos sorprendentemente bien renderizados y que son siempre divertidos.

El juego se mueve entre una historia principal y ocupaciones secundarias que se desarrollan en edificios y secciones abiertas, incluyendo batallas aleatorias. Si estos encuentros son agradables a medida que el juego progresa es claramente gracias al sistema de combate, que combina los turnos con acciones en tiempo real, y usa el stick analógico del Nunchaco para ver las armas de caramelo que vuelan a las cabezas de los enemigos.

Esto puede mejorarse y cambiarse entre diferentes estatus, y lanzar en cuatro arcos diferentes –es posible tumbar a los enemigos mientras se mueven, o molestarlos para que no puedan responder–. Igualmente, si te pillan in fraganti cuatro o cinco enemigos, no puedes responder.

Pero para quitarle enteros a la experiencia está una cámara mal concebida, con fallos que se multiplican en espacios cerrados. En las mazmorras el juego adapta una vista fija que se traduce en que hay áreas y cofres que quedan fuera de la pantalla, y un elemento de ensayo y error aparece en los procedimientos mientras intentas buscar a tientas cualquier ítem.

Opoona no es perfecto: incluye destellos a nivel de diseño de juegos como *Mother* y *Okami,* aunque nunca llega a la misma escala de estos juegos. Pero tiene suficiente personalidad, que, combinada con su innovador combate y entretenido ritmo por un mundo interesante, es una experiencia muy cómoda. **[7]**

Opoona se separa de su familia al principio del juego, pero la encontrará a lo largo de él, lo que añade cierta estrategia, ya que Opoona es un poco torpe y no es demasiado bueno con la magia.



Los escenarios del final revelan imaginación; tus pies dejan círculos en los pisos de arriba y los círculos giran mientras bajas.

Trabajar de 9 a 5



Aparte de la misión principal, que ve cómo Opoona sube su nivel de Ranger (un combatiente contra los Rogues, que infectan áreas del planeta), los diferentes lugares ofrecen un número de licencias que dan acceso a diferentes ocupaciones. Sus requisitos varían y las habilidades que se usan en ellas pueden usarse más adelante: por ejemplo, uno de tus amigos necesita un ítem raro que sólo puedes encontrar pescando, y sólo puedes ayudarle trabajando antes como pescador. Otras son menos prácticas: acabar siendo vidente implica decir lo que la gente quiere oír. Puede ser una visión bastante cómica y superficial de estos trabajos, pero no menos divertida.



Particularmente interesante es el hechizo que teletransporta a todos los enemigos que haya en el nivel a tu posición actual: si logras salir vivo, tienes vía libre.





En el combate con espadas acabas machacando botones. Fijar el objetivo es esencial para que la cámara no juegue malas pasadas.



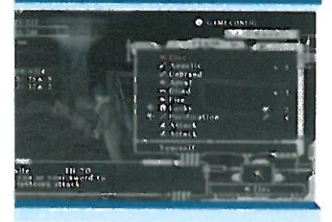
Una sección importante de tu inventario se dedica a acelerar tus avances, a costa de perderte momentos de la historia.



BAROQUE

PLATAFORMA: WII LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
PRECIO: 39,95 € DISTRIBUCCIÓN: VIRGIN PLAY
PRODUCCIÓN: RISING STAR ESTUDIO: STING

Tírame un hueso



Mientras que la mayoría del combate se concentra en intercambiar golpes de unas espadas inmensas, el Protagonista también tiene una habilidad para emular un lanzamiento de bolos. Cualquier ítem de tu inventario puede utilizarse como arma arrojadiza, y aunque esto se utiliza al principio únicamente para hacer sitio, pronto te das cuenta que determinados ítems (como carne podrida o huesos duros) pueden hacer daño a según qué enemigos.

Es fácil dejarse llevar al hablar de *Baroque,* porque hay pocos juegos a priori tan interesantes. En su interior lleva exploración por mazmorras generadas aleatoriamente junto a un sistema de combate en tercera persona, pero se enrevesa con la ansiedad de Sting, sus recursos narrativos y teorías. Eres el Protagonista, un personaje con una amnesia que, sin embargo, le deja un profundo sentimiento de culpabilidad por un crimen desconocido. Y con el estado postapocalíptico en el que el mundo se encuentra, las respuestas sólo aparecen con el tiempo, y especialmente con la muerte.

Cada vez que entras en la mazmorra central y llegas hasta el final, y también cuando mueres, acabas en un pueblo cercano donde los lugareños van llenando los huecos de tu memoria. Ofrecer partes de la historia como incentivo para repetir secciones es una idea nueva, pero depende de la habilidad de Sting para tejer una buena historia, algo que no termina de suceder. *Baroque,* con su repertorio de ángeles, dioses megalómanos y aprendices de Cenobitas, acaba cayendo en mundos de ciencia ficción muy frustrantes.

A veces coinciden varios elementos y aparecen momentos emocionantes, de revelación. Las alianzas que debes forjar con las criaturas que te encuentras están bien explotadas. Pero son momentos puntuales en una historia que tiene problemas para permanecer viva. Para extraer los acontecimientos que rodean al resto de personajes debes navegar tediosamente a través de un glosario de Orbes de Conciencia y cosas como los "Baroquemongers".

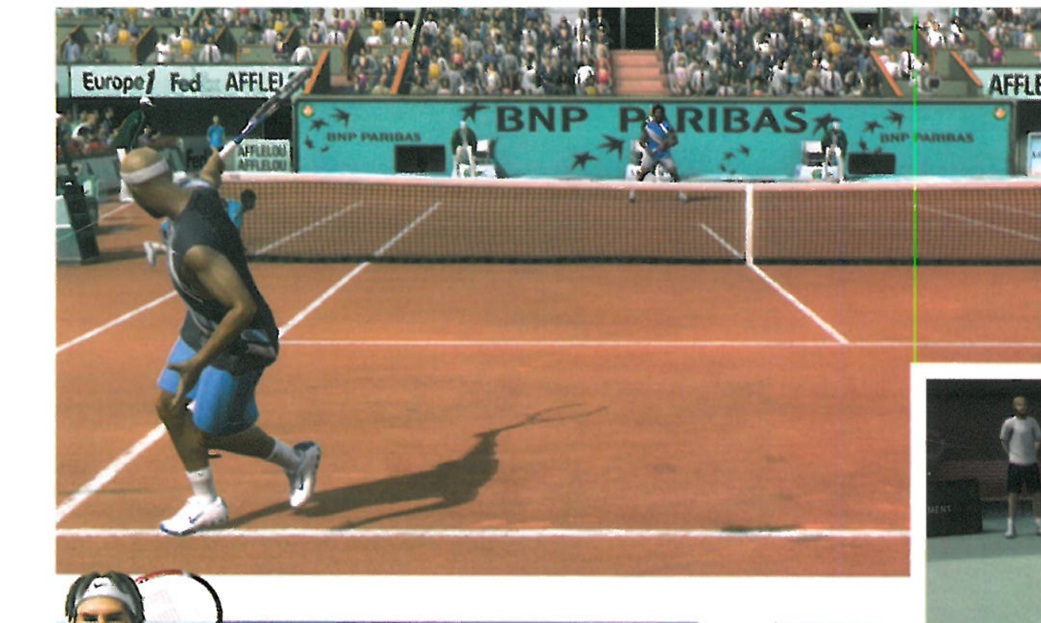
La amplia lista de inventario tiene varias ideas frescas, pero casi todas se echan a perder por su escasa aplicación. Esto mismo pasa con muchos objetos; por ejemplo, el "Exposure Coat", que aporta bonificadores defensivos, sería de gran ayuda de no ser porque cada vez que te encuentras con un enemigo te obliga a que te lo quites. Es un chiste, más que un ítem que te ayuda. Trampas que convierten tus objetos en carne putrefacta, misteriosas cajas que albergan todo tipo de amenazas, o un enjambre de parásitos que rodean al huésped para otorgarle bonus en las estadísticas. Son buenas ideas que cojean en la implementación.

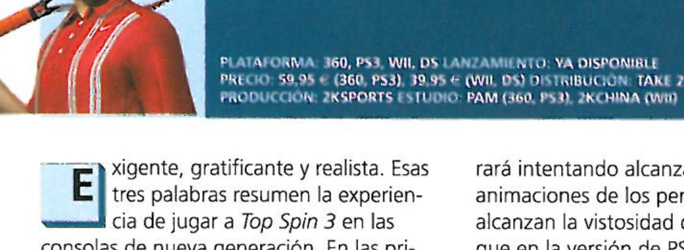
La única zona en la que el juego plasma acertadamente algunas de estas ideas es en retratar desórdenes. Estados como ceguera, letargo o envenenamiento, aunque no sean innovadores, se retratan con efectos y filtros visuales en tiempo real que les dan un toque fresco. Caminar ciego por un laberinto es mucho más convincente que el que aparezca una pegatina en las estadísticas que te recuerde ese estado alterado. Particularmente bien retratada está la lujuria, en que los enemigos, ítems y tú mismo acaban transformados en geishas. Revestidas de una espesa niebla rosa hay muy buenas ideas aquí dentro, pero pocas veces Sting les hace justicia. Lo que es innegable es que el tiempo que pases con Baroque te dejará grandes anécdotas. **[5]**





Todos los personajes son tremendamente coloridos; Longneck es nuestro favorito, como Coffin Man, con su permanente oferta de hacernos un lecho de descanso eterno.





TOP SPIN 3

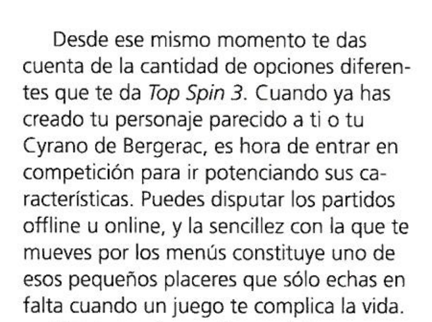
PLATAFORMA: 360, PS3, WII, DS LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
PRECIO: 59,95 € (360, PS3), 39,95 € (WII, DS) DISTRIBUCIÓN: TAKE 2
PRODUCCIÓN: 2KSPORTS ESTUDIO: PAM (360, PS3), 2KCHINA (WII)

Compites online en el World Tour con el personaje que hayas creado, participando en temporadas cortas. Los puntos de experiencia que consigas sirven para mejorar a tu jugador. Abajo: Boris Becker está entre los jugadores seleccionados.

Exigente, gratificante y realista. Esas tres palabras resumen la experiencia de jugar a *Top Spin 3* en las consolas de nueva generación. En las primeras horas de juego, la primera de ellas es la que más se viene a la cabeza; por ello, lo más recomendable antes de disputar cualquier partido es pasar por la Top Spin School y aprender a dominar los controles. El interés de PAM en conseguir un simulador realista de tenis ha llevado a que hayas de tener cierto grado de maestría con el mando.

Con el stick derecho mueves al jugador y empiezas a preparar el golpe una vez que la pelota supera la red. Mientras tienes que haber decidido qué botón es el más adecuado para responder al contrario y haberlo pulsado. En el mismo instante en que la pelota da un bote sueltas el botón y el jugador inicia el movimiento de golpe. Si la pelota le queda lejos, se estirará intentando alcanzarla, aunque las animaciones de los personajes creados no alcanzan la vistosidad de los predefinidos, que en la versión de PS3 cuenta en exclusiva con la presencia de Rafa Nadal, con un modelado indigno para todo un campeón de Wimbledon.

El modo Carrera empieza con la creación de tu personaje. Partiendo de unos cuantos prototipos muy similares entre sí, puedes aplicarle unos rasgos predefinidos o esculpir sus rasgos partiendo de unos puntos básicos mediante el FreeForm. Con ello el juego te permite crear un personaje totalmente único al que puedes incluso imprimir características caricaturescas. Y no sólo en la cara o el pelo; también puedes decidir qué tipo de grito da tu jugador, si gruñirá casi siempre o sólo cuando se esfuerce en un golpe, o elegir entre varias animaciones tanto para el saque como para golpear la bola.



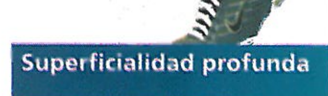
Desde ese mismo momento te das cuenta de la cantidad de opciones diferentes que te da *Top Spin 3*. Cuando ya has creado tu personaje parecido a ti o tu Cyrano de Bergerac, es hora de entrar en competición para ir potenciando sus características. Puedes disputar los partidos offline u online, y la sencillez con la que te mueves por los menús constituye uno de esos pequeños placeres que sólo echas en falta cuando un juego te complica la vida.

Tras esas primeras horas de juego, cuando has logrado superar una curva de dificultad complicada desde el primer golpe de raqueta, sientes que *Top Spin 3* es el juego que los aficionados al tenis estaban esperando desde siempre. La frustración y el esfuerzo invertidos en dominar el control, se vuelven gratificación por la sensación de realismo que transmite lo que ves en la pantalla. Todo ello potenciado por la acertada decisión de eliminar cualquier interfaz. El sudor del jugador, sus gestos y un pulsómetro que aparece durante el saque te indican su cansancio. Tienes que observarle, porque es el barómetro de sus posibilidades para vencer.

En estos tiempos en que los estudios facilitan la vida al jugador con controles cada vez más sencillos, es de agradecer que PAM le rete al nivel más alto. **[7]**



Las animaciones faciales y del pelo son muy mejorables, pero los movimientos son intensamente realistas.



Superficialidad profunda

Se podría pensar que la versión para Wii ha eliminado la profundidad de juego. Y es así sólo en parte. No ofrece modo carrera ni ninguna opción online, y sólo da la opción de disputar partidos de exhibición o torneos con los jugadores incluidos y pasatiempos consistentes en valorar ciertos parámetros dentro de cada partido. Y el control (con el Wiimando para golpear la raqueta y el Nunchaco para mover al jugador) parece menos consistente cuando juegas en la parte superior de la pantalla. Pero lo cierto es que la versión mantiene en gran parte la exigencia al afinar con el control, especialmente los saques, que son más difíciles cuanto menor es la habilidad de tu jugador al sacar.



TV SHOW KING

PLATAFORMA: WII LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
PRECIO: 1.000 WIIPOINTS (WIIWARE) DISTRIBUCIÓN: GAMELOFT
ESTUDIO: GAMELOFT

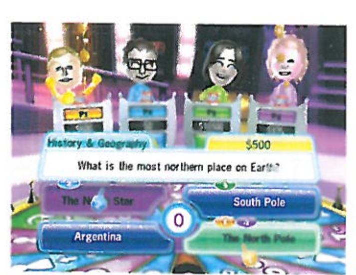




Al ser un título de WiiWare, *TV Show King* no tiene buzzers, lo que significa que necesita cuatro mandos para jugarse, un número que pocos usuarios tienen.

De todos los géneros, el de juego de preguntas es el más fácil de diseñar, con reglas prototipificadas por innumerables programas de televisión. El estudio Relentless, con *Buzz!*, ciertamente parece convertirlo en algo sencillo, pero eso es hasta que juegas a *TV Show King* de Gameloft, que parece haber ignorado la sabiduría de aquellos a la hora de hacer un juego.

Su mayor innovación es un producto que debe confiar en el Wiimando, que muestra en pantalla los punteros de todos los usuarios humanos mientras seleccionan la respuesta correcta. Como resultado, puedes ver qué responden los otros tres participantes y cambiar tu respuesta de acuerdo con un límite de tiempo, aunque el jugador que contesta antes se lleva más puntos. Es un acercamiento diferente a lo que estamos acostumbrados, y puede generar divertidas discusiones de imitadores y tal. El intento de Gameloft por añadir a sus eventos una ruleta de la fortuna al final de cada ronda hace más por la arbitrariedad del resultado que por la habilidad de los jugadores, si bien la oportunidad de robar puntos a los rivales siempre suena jugosa y placentera.



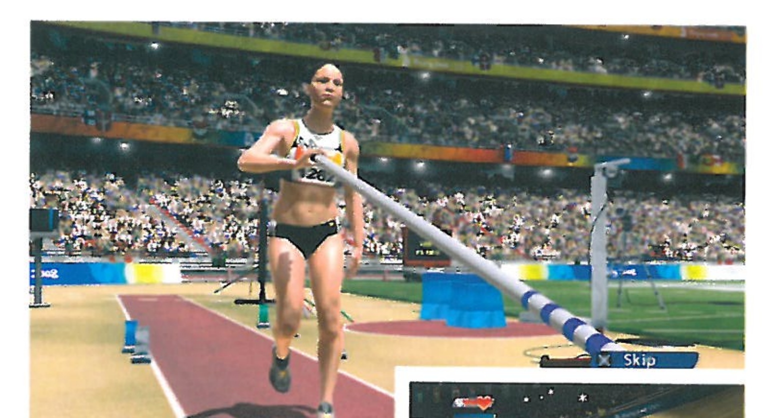
El modo para un jugador –en el que hay que responder bien tantas preguntas como sea posible– no atraerá tu atención, a menos que sea para memorizar todas las opciones.

Aunque incluye un buen montón de preguntas con niveles de dificultad bien ajustados, el problema fundamental es el hecho de que cada ronda es idéntica a la anterior: hay que responder cinco preguntas. No tiene la variedad presente en *Buzz!* con pruebas como Pasa La Bomba, y la voz del presentador tampoco ayuda a distraer la atención del ritmo repetitivo de las preguntas. Junto con el indescriptible diseño del plató y el propio presentador, y con el poco encanto de utilizar Miis como avatares, *TV Show King* no cuenta con muchas bazas en su haber para convertirse en algo más que un entretenimiento eventual para varios jugadores. **[5]**



BEIJING 2008

PLATAFORMA: 360 (VERSION PROBADA), PC, PS3
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRECIO: 64,95 € (360, PS3), 29,95 € (PC) DISTRIBUCIÓN: SEGA ESTUDIO: EUROCOM





El estudio ha derrochado talento en el diseño del estadio, en los atletas y en sus movimientos, pero en vano. Esta verosimilitud significa que el juego no puede exagerar aspectos en pro de la jugabilidad.

Hay una minoría de usuarios que se burlan abiertamente del catálogo de Nintendo por su prevalencia de colecciones de minijuegos donde sólo hay que machacar los botones, pero hasta ellos tienen que reconocer que el género casa muy bien con los controles de DS y Wii. Algo que no se puede decir de Xbox 360, PS3 o del PC, como *Beijing 2008* demuestra.

Los lustrosos y convexos botones del mando de 360, por ejemplo, no están diseñados para ser pulsados con fuerza, y sus mullidos gatillos tampoco están pensados para acciones rápidas, y sus stick analógicos no soportarían meneos circulares violentos. Este tipo de cosas resultan más obvias por el moderadamente alto nivel de desafío en el cual los eventos están predeterminados para que se jueguen así por definición deportiva. En contraste total con el inmensamente asequible *New International Track & Field,* las pruebas de *Beijing 2008* no son siempre fáciles de dominar, y muchas usan controles completamente diferentes de cualquier otra prueba. Esto añade una agradable variedad, pero significa que es menos intuitivo, sobre todo considerando que los minijuegos no se traducen en las habilidades particulares que cada evento requiere; es algo que choca con la dedicación al realismo que presenta el conjunto.

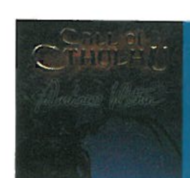
Por suerte, *Beijing 2008* incluye deportes que muchas colecciones de minijuegos obvian, como karate, canoas o ciclismo. Están realizados con más imaginación que el simple "machaqueo" de botones, pero no son mucho más divertidos; la prueba de karate es algo rara por su utilización de un QTE con retardo temporal. Siempre hay un empeño por hacer las cosas fáciles. *Track & Field* y su estilo tenían pocas pretensiones más allá de la sencillez y el goce multijugador; *Beijing 2008* es más exigente, pero no más divertido. **[5]**





Para subir la tensión, incluso los esprint machaca-botones requieren completar un curioso minijuego





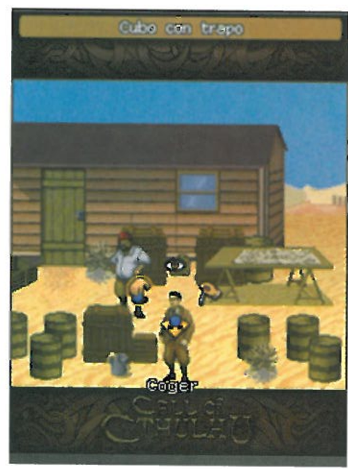
CTHULHU: LA OSCURIDAD INTERIOR

PLATAFORMA: MÓVILES PRECIO: 4,17 € DISPONIBLE EN: MOVISTAR Y ORANGE (AGOSTO), VODAFONE (SEPTIEMBRE) DISTRIBUCIÓN: DIGITAL JOKES ESTUDIO: MAYHEM STUDIO

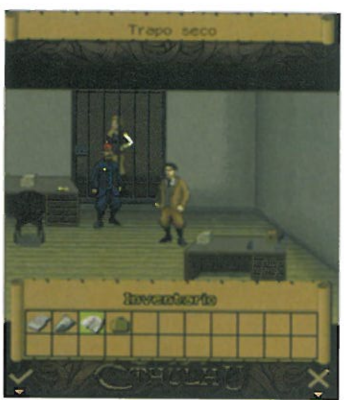
Es curioso cómo los teléfonos móviles están sirviendo para recuperar géneros que antaño gozaron de gran reconocimiento y que actualmente han caído en desuso. Por este motivo, fue una agradable sorpresa descubrir que *La Oscuridad Interior* llegaría en forma de aventura clásica de las de pinchar e interactuar sobre el escenario (eligiendo las opciones correctas en cada situación), con suficiente texto para trasladar una trama sorprendentemente profunda para un móvil.

La Oscuridad Interior es un juego muy cuidado con un apartado técnico muy bien resuelto (tanto a nivel visual como sonoro) y se centra en contarnos una historia que tendrá continuidad en futuros episodios.

Como aventura, el juego se centra en la obtención de pistas, la resolución de puzles (interacción con los escenarios) y las conversaciones con los extraños personajes que irás encontrando. Un sistema de juego sencillo enfocado en todo momento a lograr el objetivo del programa, que no es otro que hacer avanzar la trama. Historia que nos traslada a los años 20, y comienza cuando un temblor de tierra deja al descubierto los restos de una antigua ciudad enterrada bajo las arenas del desierto de Egipto. Como experto en religiones antiguas, te verás implicado en la excavación de las ruinas, que ocultan ominosos y antiguos secretos que nunca hubieras podido imaginar. Una aventura que puede costarte tu cordura o tu propia vida. **[9]**



La Oscuridad Interior recupera de modo notable un género clásico como es la aventura.



Los diálogos son fundamentales; nos permiten involucrarnos en la trama.



RIDGE RACER

PLATAFORMA: MÓVILES LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRECIO: 3 € DISPONIBLE EN: VODAFONE ESTUDIO: NAMCO



Se ha conseguido, con notable fidelidad, llevar la máquina recreativa al móvil.

Siempre es difícil llevar un juego de consolas o recreativas al teléfono móvil y no perder algo de prestigio en el proceso. Bajar un videojuego al móvil es un ejercicio de eliminación de los aspectos más prescindibles o simplemente pesados, que no caben en unos pocos kilobytes. Éste es el caso de *Ridge Racer*, un título que, si bien mantiene un buen tono, siempre tiene como referencia a sus hermanos mayores.

De *Ridge Racer* te pueden gustar muchas cosas: variedad de cámaras, coches y circuitos a elegir, buen acabado gráfico y la diversión que procura. Es en este aspecto donde se ha dado en el clavo, procurando un videojuego que no se nota perezoso a la hora de responder a los controles; es hábil y preciso. Por supuesto, mantiene el espíritu arcade de la recreativa y por momentos nos recordará a aquélla. Realmente sorprende por su buen control, casi ajeno a las limitaciones de los móviles.

En cuanto a su apartado negativo, hubiera sido preferible que tuviera una duración bastante mayor, ya que deja con las ganas de seguir disfrutando del título. **[8]**





NAMCO ARCADE GOLF

DISPONIBLE EN: MOVISTAR, VODAFONE, ORANGE, YOIGO Y OPERADORES VIRTUALES ESTUDIO: BANDAI-NAMCO PRECIO: 3 €

No es el primer juego de golf que llega a los móviles; de hecho es un género más bien manido en esta plataforma, que es ideal porque no necesita un gran esfuerzo gráfico.

Esta versión parece querer demostrar precisamente lo contrario; que los antiguos complejos se han superado y que en la plataforma móvil se pueden hacer juegos de calidad basados en ideas clásicas. Lo consigue a medias: por una parte, gráficamente el juego no tiene que envidiar a los primeros PCs.

Aunque la bola de golf a la que golpeas parece más bien octogonal, los escenarios están bastante detallados para lo que es la norma dentro de este tipo de juegos en móvil.

La dirección y la precisión en la fuerza, a la hora de escoger nuestro tiro, se escogen con suavidad, sin ponernos de los nervios, como otros juegos a medio hacer.

Sin embargo, a este *Namco Arcade de Golf* parece como si le faltase algo. Quizá simplemente algún detalle más que aportase mayor entidad al título, quizá más posibilidades de juego. Aun así, los escenarios, algunos verdaderos jeroglíficos deportivos, te mantendrán enganchados al móvil unas cuantas horas. De lo mejor de este género. **[7]**



Quizá el minigolf ha dejado de estar de moda, pero aquí podrás disfrutar igualmente de este original deporte.


RESIDENT EVIL 2

VA DE RETRO



RESIDENT EVIL 2

PLATAFORMA: **DC, GC, N64, PC, PS**
DISTRIBUCIÓN: **CAPCOM**
ESTUDIO: **CAPCOM (PRODUCTION STUDIO 4)**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **1998**

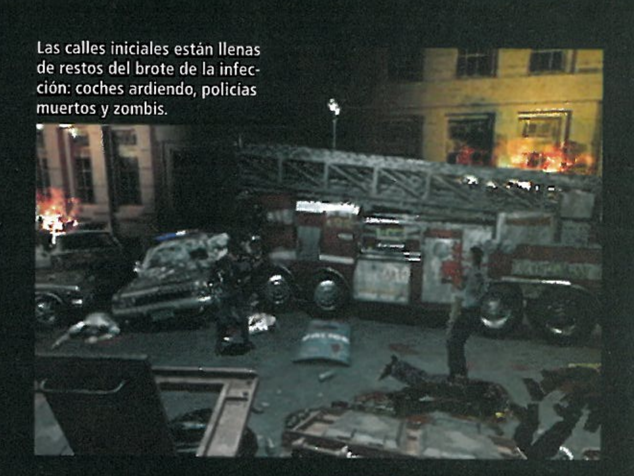
Tras una salida nula y dos años de trabajo, Capcom les dijo a los fanáticos de Resident: "Bienvenidos de vuelta al mundo de los *survival horror*"

Para la industria del videojuego son muy importantes las continuaciones de un título de éxito: son una fuente de ingresos más o menos garantizada, una forma de reutilizar los recursos y los caros motores gráficos, y a casi todo el mundo le gustan. Pero hay algo que siempre da problemas: la ambientación. Es casi imposible reproducir la emoción de jugar por primera vez, y muchas continuaciones se limitan a diluir lo que había, y los pocos momentos dignos de recordar son autorreferencias. Pero en toda regla hay excepciones. Ahí está *Resident Evil 2*.

Resident Evil asentó las bases del *survival horror* acentuando su ambientación claustrofóbica con combates agónicos: siempre en habitaciones pequeñas y pasillos estrechos, enfrentándote a uno o dos (en raras ocasiones hasta tres) enemigos. *Resident Evil 2* coge esta misma idea y la expande a toda una ciudad, concentrándose en la parte de "supervivencia". En el original no te encontrabas con tu primer zombi hasta varias habitaciones después, e iban sumándose los enemigos con cuentagotas; pero en *Resident Evil 2* empiezas teniendo un accidente con tu coche en una calle llena de zombis, que te obligan a correr en busca de un lugar seguro, dejando por el camino a los compañeros humanos que se sobrecogen ante la omnipresente e invasora marea de no-muertos.

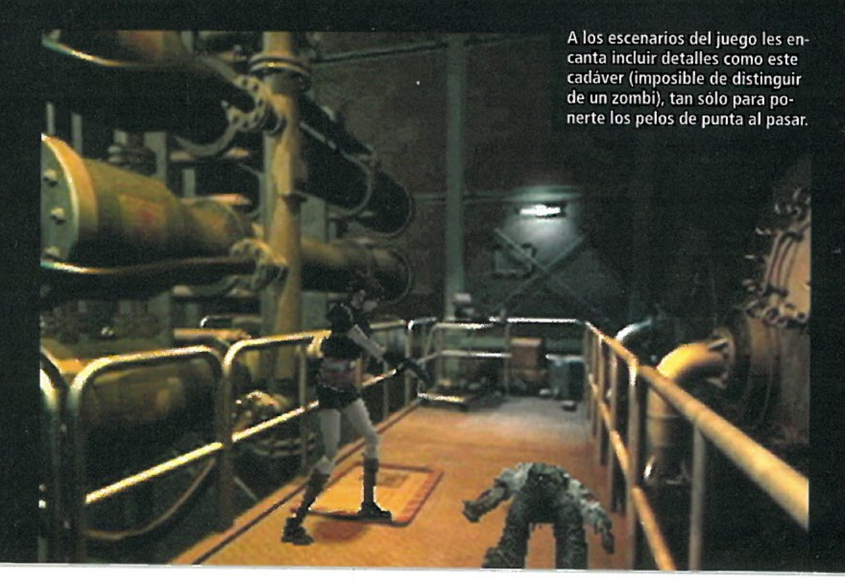
En estos primeros 10 minutos, los zombis te rodean, rompen ventanas, atraviesan puertas y poco a poco avanzan en grupos para los que no tienes suficiente munición. Los entes solitarios son ahora una horda más agresiva y numerosa que no permite que los pequeños detalles del escenario se interpongan en su camino. Por supuesto, todo está en el guión; pero la huida con la que empieza el juego no te deja tiempo para fijarte en la linealidad de tu ruta; simplemente agradeces que haya un camino por el que se te guía para alejarte del peligro.

Las calles iniciales están llenas de restos del brote de la infección: coches ardiendo, policías muertos y zombis.



El juego te recuerda siempre que los enemigos son una invasión, que luchas con limitados recursos contra un enemigo infinito

Esta ilusión de ciudad infectada se mantiene durante todo el juego, sea a través de sustos concretos o al encontrar notas desesperadas escritas por gente en sus últimos momentos de vida. Por todas partes se ven coches de policía que bloquean las calles, coches volcados ardiendo y barricadas improvisadas; testigos de desesperados y fallidos intentos de detener el avance de los no-muertos. En el interior, cuando pases por un pasillo que antes era seguro, surgirán manos de repente a través de las ventanas, intentando arrastrarte al exterior. Más tarde podrás cerrar las contraventanas, pero sólo conseguirás retrasar el paso de la marea: en una ocasión, los zombis se cuelan por las ventanas, arrastrándose sobre los trozos de cristal. En otro momento, te encuentras a un presuntuoso periodista que insiste en encerrarse en una celda por su propia seguridad; poco después de irte ves cómo un monstruo con un grotesco y gigantesco ojo (y un sonido excelente) está en su celda, obligándole a ingerir un bicho con cola. Vuelves a la celda y el periodista farfulla unas palabras antes de que se salga de su interior un monstruo. El juego usa estos cortes con brillantes, recordándote siempre que los enemigos son una invasión, que las habitaciones que habías "limpiado" ya no están limpias, y que luchas con limitados recursos contra un enemigo infinito.



A los escenarios del juego les encanta incluir detalles como este cadáver (imposible de distinguir de un zombi), tan sólo para ponerte los pelos de punta al pasar.

También marcan el ritmo de tus movimientos a lo largo del mundo del juego: aunque *RE2* se basa tanto en la exploración como



su predecesor, da la sensación de que no se trata tanto de juntar piezas de un puzle como de buscar una ruta de escape. La estructura de *Resident Evil 2* es laberíntica y, aunque las herramientas de Capcom son las mismas que siempre (los claros favoritos son los cierres con varias partes y los juegos de llaves), todo retroceso está bien disimulado con habitaciones que se repueblan con nuevos enemigos, nuevos elementos del escenario y, sobre todo, la tentación de descubrir más cosas de las historias que se suceden.

El mejor ejemplo (y un concepto de rejugabilidad que muy pocos juegos han logrado igualar) es el escenario "B": cuando terminas el juego, sea con Claire o con Leon, podrás jugar de nuevo como el otro personaje, atravesando la ruta alternativa. Se cruzarán en momentos que ya has visto desde el otro lado, y se enfrentarán a situaciones que ya ocurrían de fondo en la primera partida. No son cambios superficiales: el accidente de un helicóptero te impide llegar a la comisaría (te encuentras con el desastre mucho más tarde en el escenario "A"), y tendrás que atravesar un patio lleno de zombis, enfrentarte a nubes de cuervos y a un licker con una pistola, todo ello en las primeras habitaciones. Pero Capcom tiene buen corazón, y pronto te recompensa con un lanzagranadas. Lo necesitarás para Mr. X.

Esta figura silenciosa, aquel Tyrant del original que sigue con vida bajo su abrigo, te persigue incansablemente por todo el escenario "B". Tras resolver un puzle, atraviesa la pared a poca distancia de ti, llenando la habitación de ladrillos y yeso. Si escapas, volverá a atravesar la misma pared, bloqueando el pasillo entre la puerta y tú. En otra ocasión, llegas al final de un pasadizo metálico y, al ver una cámara de seguridad, descubres que está siguiendo el mismo camino sin salida. Puedes noquearle, pero sólo temporalmente. *RE2* ha influenciado al resto de la serie a la hora de tomar prestadas las innovaciones para la rejugabilidad y los escenarios "B": el enemigo de *RE3* es una extensión de Mr. X; el modo El Cuarto Superviviente ha inspirado modos extra similares en todos las capítulos posteriores; y la dinámica de Ashley en *RE4* surge en las cortas secciones con Sherry.

Pero, dejando a un lado su importancia para la serie, nos topamos con la atmósfera decadente de *RE2*, que hasta al fantástico *RE4* le cuesta igualar. Todo escenario pre-renderizado ha sido creado para funcionar, todo objeto implica algo. La prime-

Son los detalles los que hacen a *Resident Evil* tan especial: el café derramado, la herida en la espalda del hombre… y su intento de ahogar a la planta con gasolina.

EH, CADÁVER

Gracias a su éxito, *Resident Evil 2* se convirtió en parte esencial de la cultura de los veinteañeros a finales de los 90. En la serie británica *Spaced* el episodio tres empezaba con Tim vaciando el cargador en un zombi ya caído, mientras le explicaba a Daisy que el juego era "una fina mezcla de pensamiento lateral y violencia extrema". El capítulo mezcla los guiños con otros a la trilogía *Evil Dead*, pero vuelve a *RE2* para el clímax: Tim, borracho, confunde al artista con un zombi, le pega y se lleva a sus amigos a rastras citando a Leon: "No hay necesidad de seguir aquí; ¡dividámonos, busquemos supervivientes y marchémonos!"







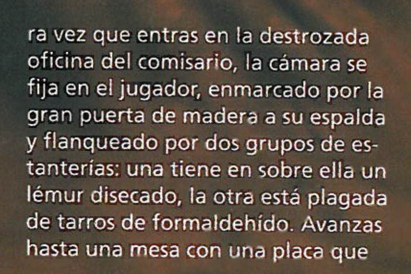



Hideki Kamiya, director del juego, habló en su momento sobre su intención de crear una "ambientación de película de acción".



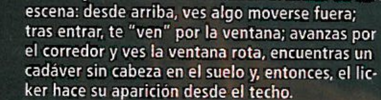
ra vez que entras en la destrozada oficina del comisario, la cámara se fija en el jugador, enmarcado por la gran puerta de madera a su espalda y flanqueado por dos grupos de estanterías: una tiene en sobre ella un lémur disecado, la otra está plagada de tarros de formaldehído. Avanzas hasta una mesa con una placa que indica que es la del comisario; una mujer vestida de blanco, la hija del alcalde, está allí tumbada, con una herida de bala en el estómago. El comisario te explica que la chica se convertirá en un zombi a menos que le dispare en la cabeza o la decapite. "Y pensar –dice, mientras la cámara enfoca sus animales– que la taxidermia era mi hobby...".

La transformación de William Birkin, que pasa de ser una rata de biblioteca a una bolsa de pus, marca el ritmo de la segunda mitad del juego



Ignorar este aspecto de *RE2* sería un error: para lo que se propone, el argumento y el diálogo son magníficos. Son una verdadera chapuza, y disfrutan de serlo. La transformación gradual de William Birkin, que pasa de ser una rata de biblioteca a una gigantesca bolsa de pus, marca el ritmo de la segunda mitad del juego y logra mantenerse en el lado bueno de la locura. La sonrisa irónica llega después de que te las veas con el gran globo ocular rodeado de dientes. Y ciertos momentos de la serie, como lo de "maestro del desbloqueo", se recuerdan por su pesadez, *RE2* se conoce tan bien a sí mismo que pone la historia y el diálogo cuando no los necesita del lado de los ángeles no-muertos: cuando Leon y Claire huyen de las hordas de zombis en la introducción, él le recuerda a ella : "Ponte el cinturón".

Debido a todos estos excesos, con *Resident Evil 2* y la historia del virus G la serie fue más merecedora que nunca de la comparación con las películas de George A. Romero. Se puede ver en los detalles: el rastro de papel que nos habla del virus y de William Birkin es una advertencia clara sobre la obsesión: desde las pequeñas deudas y favores hasta los asesinatos sancionados. El símbolo definitivo de una autoridad democrática, la comisaría, es poco más que un zulo derruido y con multitud de monstruos; las alcantarillas son el hogar del famoso cocodrilo



Por una vez, no critiquemos las cámaras fijas de la serie y admiremos la dirección artística de esta escena: desde arriba, ves algo moverse fuera; tras entrar, te "ven" por la ventana; avanzas por el corredor y ves la ventana rota, encuentras un cadáver sin cabeza en el suelo y, entonces, el licker hace su aparición desde el techo.



LA NOCHE DEL TOFU VIVIENTE

El virus G es el responsable de lo que ocurre en el juego, pero también es el eje central del "Cuarto superviviente", que se desbloquea tras completar las cuatro partidas con los dos personajes: es la primera aparición de Hunk, un habitual de la serie, como siempre el único superviviente de su unidad. Tienes que escapar del laboratorio (el camino contrario con respecto al juego principal) y los escenarios están ahora infectados de monstruos. Si eres muy bueno, puedes completar el juego seis veces con rango "A", para jugar como un trozo de tofu (bajo estas líneas).





Acabas con Mr. X en una piscina de lava: o eso es lo que crees. Siendo Capcom, regresa mucho más enfadado y más rápido, pero sin su abrigo.



Dibujos conceptuales de los personajes principales y un puñado de enemigos. Cabe destacar el nivel de detalle añadido al modelo del licker con el paso del tiempo, y el énfasis puesto en la escala en todos los jefes finales; aunque la polilla nunca estuvo al nivel de esta representación. Y ¿por qué Leon lleva un chaleco de Umbrella?



de la leyenda urbana; el moho cubre las paredes de los laboratorios científicos; y casi todos los supervivientes están más interesados en lograr sus propios objetivos que en trabajar juntos para sobrevivir. Con todo esto, se forma una triste imagen de lo que era Raccoon City antes de estos sucesos: llena en la corrupción y destruida por ella. Se rechaza así la teoría popular de que los juegos de *Resident Evil* son simples mata-zombis.

Ése es el panorama general, pero lo que acentúa la atmósfera única de *RE2* son los detallitos. Hay momentos conmovedores: al entrar en una habitación, te topas con la fiesta organizada para la llegada de Leon al departamento de policía de Raccoon; la sangre baña las mesas volcadas contra las puertas, los gorros de fiesta están protegidos por un superviviente herido que bromea con que la fiesta ha sido cancelada. Más tarde, volverás a esta sala para descubrir más pequeños detalles: en una mesa hallas el mensaje que "los chicos de RPD" le han dejado a Leon, las serpentinas mezcladas con la sangre, el yeso destrozado alrededor de los marcos de las puertas..., pero sólo podrás verlo tras matar a aquel superviviente herido, que se ha convertido en un monstruo. Al salir verás un póster azul, 'Bienvenido Leon', junto a licores sin probar; todo está en silencio menos tus pasos.

Tal vez no sea muy habitual reconocer la grandeza del juego en el hecho de oír tus propios pasos, pero es que todo el apartado sonoro de *RE2* roza un nivel tan excelente como lo visual. Hay melodías que se repiten en las zonas clave, con órganos apagados y débiles pianos, logrando un escenario siniestro; pero la genialidad reside en los numerosos efectos de sonido. Muchas habitaciones están en silencio, salvo esos pasos que resuenan en las diversas superficies. En otras, simplemente oyes el ventilador girando. Algunas cuentan con el suave murmullo de la maquinaria, sonido que en otras llega a ser tan fuerte que oculta de forma peligrosa todos los demás ruidos. Junto a todo esto, cada criatura tiene su propio ruido característico (una compensación para las cámaras, a menudo restrictivas, con la que te advierte de su presencia). Están creados con maestría, no sólo por su contribución a la ambientación, sino también porque transmiten sus movimientos: el gemido de los zombis varía si tienen un objetivo; los pasos suaves de los perros se convierten en ladridos y galope cuando empiezan a correr; y la magnífica respiración de los lickers advierte del peligro antes de que empiecen a gritar o a correr hacia ti.

Los gemidos de los zombis y la respiración de los lickers te advierten del peligro antes siquiera de que empiecen a gritar o a correr hacia ti

En mecánica, estructura y tono, *Resident Evil 2* es un juego que se siente muy cómodo aun pese a tener un gran predecesor. Tal vez a primera vista no sea evidente, pero la estructura de la comisaría está modelada acorde a la mansión Arklay: la entrada es una versión invertida de la de la mansión. No es ninguna coincidencia que uno de los primeros grandes momentos de *RE2*, la presentación del licker, ocurra en un largo pasillo con ventanas que está a 90 grados, un reflejo del corredor de la mansión en el que los perros atraviesan las ventanas para atacarte. Los diseñadores han añadido cierta premonición a estos guiños: antes de encontrarte al licker, ves algo pasar por la ventana en la habitación anterior, y al entrar en el pasillo hay algo que ha roto la ventana para entrar, y hay un cadáver sin cabeza tirado en el suelo.

A lo largo de todo el juego, nos podemos topar con comparaciones y extensiones similares: el pequeño laboratorio del primero inspira la colosal zona de investigación de esta entrega. Pero *Resident Evil 2* trasciende el hecho de ser continuación. Es un título que se mantiene por sí mismo; tal vez la mejor película de serie B de los videojuegos. Inteligente y absurdo a partes iguales, logra más de lo que debería haber sido posible: un juego moderno con un sistema de control anticuado y marcando la dirección de una serie que, hasta *RE4*, no consiguió saber cómo avanzar. Lo mejor que se puede decir de *RE2* es que es un juego monstruoso.



El principio del juego, en el que te atacan cuatro zombis. Hay más peligros para los que corren despreocupadamente.



CEREBROS A MEDIO COCER

El desarrollo de la continuación de *Resident Evil* empezó casi nada más lanzarse el primero, pero cuando se terminaba el plazo, Capcom decidió empezar de nuevo. Estaba protagonizado por Leon y un prototipo de Claire llamada Eliza Walter, pero personajes secundarios como Marvin Branagh (el policía que se convierte en zombi) y Robert Kendo (el dueño de la tienda de armas que muere al principio) tenían papeles más importantes; y se perdieron algunas ideas interesantes como la habilidad de los zombies de abrir puertas. Algunos lugares son parecidos (especialmente el laboratorio), pero es lo bastante diferente como para garantizar el echarle un ojo. Hay un vídeo en el Museo PlayStation (en playstationmuseum.com/games/graveyard).



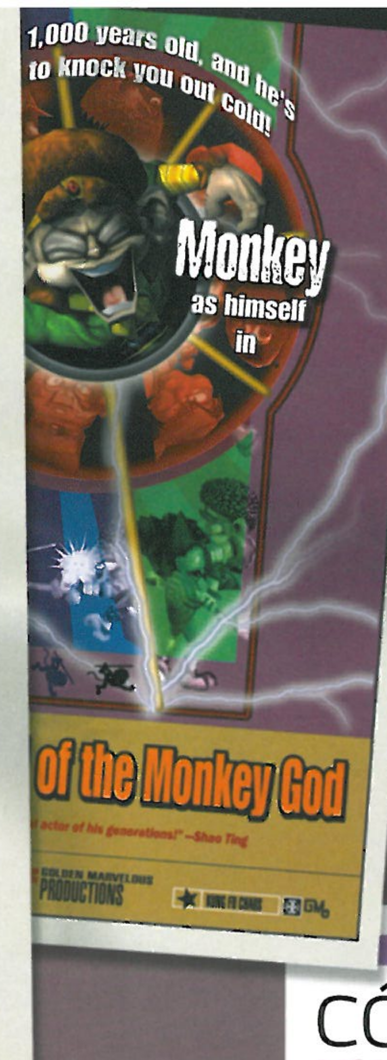




La atmósfera inicial se consigue con el maletín abandonado y asientos bañados de sangre junto al conductor caído que explican por qué el autobús bloquea la carretera. Pero la entrada principal está impoluta.


La oficina de los STARS está oculta en las esquinas superiores de la estación y llena de basura. Todos pensaban que estaban locos, claro.


Un Film de Shao Ting,
Follow the path to enlightenment...
or he'll punch
your
lights
out!
Starring
Master
Sho-Yu
Fists of Wisdom
"Truly a Master-filled performance!" —Shao Ting
KUNG FU CHAOS
A Shao Ting Production
all other actors!" —Shao Ting





CÓMO SE HIZO...

KUNG FU CHAOS

¡Hagan sus apuestas! ¿Cuánta gente puede hacer adrede un juego sobre la lucha psicodélica de los 70 que caiga mal a todos? ¡Se acabaron las apuestas!

PLATAFORMA: **XBOX** DISTRIBUCIÓN: **MICROSOFT** ESTUDIO: **JUST ADD MONSTERS** ORIGEN: **REINO UNIDO** FECHA DE LANZAMIENTO: **2003**

Para ser un estudio que ahora mismo está a la vanguardia de la tecnología para videojuegos, Ninja Theory cuenta entre sus creaciones con un montoncillo de horribles antiguallas que han sido desterrados, a menudo porque los han juzgado mal, de la historia del sector. Manteniendo la cabeza bien alta, *Heavenly Sword* para PS3 ha vendido más de un millón de copias en todo el mundo. Y ha sufrido para ello, y en este punto se nos viene a la cabeza *Kung-Fu Chaos.*

Nacido durante los días en los que el estudio era conocido como Just Add Monsters, cuando el equipo contaba con dos chicos y una chica con mucha experiencia y cero capital, este título exclusivo para Xbox es uno de los más incomprendidos y desafortunados lanzamientos que jamás se han puesto a la venta. Como si se tratase de una peli de serie B, la acción se desarrolla en un plató y las luchas están dirigidas por un director llamado Shao Ting. Fue concebido como un party game por el diseñador **Tameem Antoniades,** un fanático de *Bomberman,* y se anunciaba como gancho para que la gente se subiera al carro de Microsoft.

"Me fui de Sony para dedicarme a diseñar –dice Antoniades, en una oficina de Ninja Theory a unos pocos pasos de la sede de Sony Cambridge–. Estudié cerca de 30 juegos para ver cómo se hacían los bloqueos, los puñetazos, cómo se movían, qué animaciones usaban... y entonces lo escribí todo. Y eso lo hice a jornada completa, día y noche, durante cuatro meses". Nos muestra el preciosista resultado encima de la mesa, con la síntesis de los esquemas que hizo sobre el juego que tenía en mente. Más que panfletos, a primera vista estos documentos son esbozos con diagramas, trayectorias, causas y efectos. Notas a pie de página hacen referencia a *Mario 64* y *Power Stone,* pero falta algo en sus anotaciones: no hay documentos en Word. Nos lo explica: "Quería crear algo que cualquier artista, animador o programador pudiese desglosar y entender. Y también los parámetros que un diseñador querría modificar para hacer que todo funcionase correctamente. No mecanografié mis pensamientos, porque te obligan a verbalizar de forma imprecisa tus ideas; quería describirlo visualmente. Así es como trabajamos ahora".





BLANCO DIFÍCIL

Teniendo en cuenta la ausencia de *Kung-Fu Chaos* de la lista de Xbox Originals o en la de retrocompatibilidad, Antoniades confiesa: "Microsoft pidió que el juego funcionara a 60 fps. Me gustaría haberme callado, porque habían puesto en el contrato que tenía que funcionar a esa tasa de refresco. Llegamos a un punto en el que queríamos añadir más efectos, como un filtro setentero, por lo que utilizamos un modo especial de renderización que sólo funcionaba si el sistema se quedaba equilibrado a 60. Ellos debieron hacer unas pruebas en sus oficinas que ajustarían automáticamente el juego para el servicio de descarga. Pero con que les fallase un frame, todo el sistema se vendría abajo. Lo hicimos asumiendo el riesgo de que el juego podría no funcionar en televisiones de escaneado progresivo. Sospecho que por eso el juego no les funciona".

Pese a que *Bomberman* era, para Antoniades, como una partida de póquer nocturna a la que podías jugar dos años seguidos," de alguna forma encontró tiempo para ver un montón de películas hongkonesas, encontrando muy divertido el mundo de Jackie Chan. "Me encantaba la interacción con el escenario, los trucos que hacía y todo ese rollo. Me encanta el hecho de que en realidad parodiaba producciones de Hollywood".

Kung-Fu Chaos, pues, era una parodia de las parodias. Pero no había suficiente material en este apartado del mercado cinematográfico, por lo que se decidieron a incluir un reparto más amplio de tópicos setenteros: blaxploitation, con Lucy Cannon, o una patinadora, como Candi Roll. Desde la cubierta, que imitaba la de un DVD –es la primera en este reportaje–, ya se explicaba cómo iba a ser el juego, y sus compañeros de Ninja Theory Nina Kristensen (desarrolladora jefe) y Mike Bell (jefe de programación) llevaron su juego a Microsoft. "Éramos la antítesis de Microsoft en aquellos momentos –sonríe–. Sólo un grupito de gente que se dejaba los dedos en los teclados, lo necesario para completar el juego. Antes de que compraran el juego, nos hicieron una comprobación. Sólo para asegurarse de que éramos gente de fiar. Pasamos de ser en el estudio tres personas a ocho, e incluso nos hicimos con una oficina de alquiler. Entonces vinieron a vernos y había más gente suya que nuestra en la oficina, todos pidiendo documentación. Así que dejamos de trabajar y dedicamos un mes entero a escribir. Para ser justo con ellos, tengo que decir que todavía siguen trabajando así. Estaban hartos de tener mala prensa, algo así como lo que le está pasando últimamente a Sony. Y mi experiencia de entonces me dijo que eran nuevos en el negocio, pero extremadamente listos. Muchos de allí son jugones apasionados. Y entendieron cosas que mucha gente de la industria no puede imaginar: la importancia de la distribución del trabajo, métodos de producción y la importancia del testeo. Tal como yo lo veo, es una revolución en el sistema de desarrollo tradicional, algo que todavía no se aplica de forma generalizada".

El rigor de Microsoft, que ahora es la norma dentro de su extraordinario Live Arcade o el inmaculado nivel de acabado en los juegos first party, fue una revolución en 2002. Y cuando se aplica a un juego del calibre de *Kung-Fu Chaos*, las fricciones son inevitables: "Lo cierto es que estaban muy preocupados por el testeo. Y la forma en la que diseñábamos nuestros niveles –la versión hongkonesa de *Titanic*, en concreto–, en la que el decorado tenía que derrumbarse mientras luchabas sobre él, era algo diferente a lo visto. Cuando les enseñaron a unos adolescentes qué les parecía ese nivel, una chica contestó: 'Este juego es muy malo porque todas las cosas se caen'. Ése fue el momento en el que encontré el auténtico valor del testeo. Cuando estábamos a la mitad de la producción, volvieron a preguntar y nos dijeron: 'Nadie va a comprar el juego si sólo es multijugador'. Estaban a punto de enlatar el juego, y eso era un tema muy serio. Así que nos devanamos los sesos y creamos el modo para un jugador; pero comprometía el concepto de diseño original. No era algo tan bueno como *Viewtiful Joe*. Hicimos aquello, hicimos una barbaridad de tests... y entonces la gente decía que el modo para un jugador era demasiado corto. Así que pasamos otro mes creando el modo Variety, donde hicimos tres versiones de cada nivel, con algunas normas estúpidas para cada uno de ellos. En cuatro semanas hicimos 27. Y luego, tres meses antes del





Abriendo camino a *Heavenly Sword*, Chaos evitaba los combos. Apretar un botón siempre podía llevar a otro botón.

"Cuando les enseñaron a unos adolescentes ese nivel, una chica contestó: 'Este juego es muy malo porque todas las cosas se caen'"



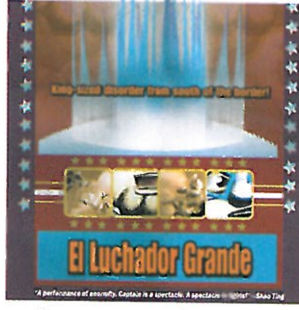
Antoniades dice: "No había detección de choques entre los personajes, todo se basaba en la sincronización a través de la animación y la proximidad al enemigo".



Los vaciles eran para utilizar algunas barras de energía y para captar ese espíritu rebelde de la lucha en los 70. Hubo un doblaje terrible, con unos gráficos incapaces de equilibrar la balanza.



Teniendo en cuenta la susceptibilidad con el racismo en EE.UU., aparecen pocos personajes asiáticos. Chop'n'Stinx se basaba en la historia de Ronin Lobo Solitario y Lobezno y Xui Tan Sour representaba a la heroína prototípica. Antoniades añade: "Pero el ninja es de Delaware, es un farol".



MÁS QUE MÚSICA

Es típico: esperas años para que aparezca un juego de lucha de los 70 y entonces aparecen dos a la vez, y ambos quieren el mismo tema musical. "La película *Operación Dragón* era buena –recuerda Antoniades–, *Kung-Fu Fighting* no lo era tanto. En aquella época, otro productor de videojuegos perseguía la licencia en exclusiva. Así que empezamos a pujar y la cosa siguió y siguió. Microsoft pujaba de nuestra parte, y no te voy a decir cuáles eran las cifras que se manejaban. Pero aparentemente había otro juego de kung-fu estilo setentero en desarrollo, y querían la melodía para el juego y acciones de marketing. Y teníamos la idea de que quien consiguiera la licencia triunfaría. Creo que al final lo enlataron".

lanzamiento, nos dijeron que querían un modo online. Esa fue la gota que colmó el vaso: a esas alturas no podíamos revertir todo el trabajo".

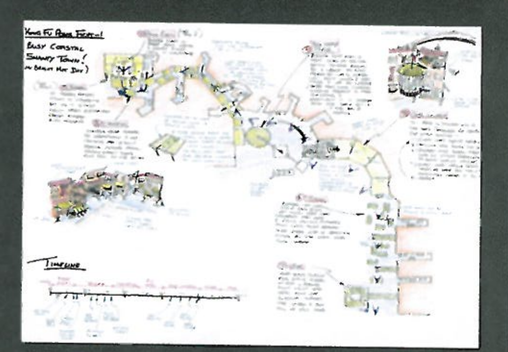
Sólo que ésa no fue la gota que colmó el vaso. Se necesitan millones de personas para encumbrar una serie, pero sólo un redactor para matar a *Kung-Fu Chaos*. "Lanzamos el juego y, cuando llegó la hora de ver las reviews, EGM le cascó un 55 por ciento o algo así. La crítica giraba en torno a lo racista que era el juego, y el comentario cuajó entre todos los demás analistas. Y Microsoft se echó a temblar. Creo que quería que el juego se lo tragase la tierra. Así que la campaña de marketing se redujo a un anuncio en una sola revista. Un montón de publicaciones y radios se pusieron en contacto con nosotros para que diésemos nuestra versión, pero Microsoft dijo que sería echar gasolina al fuego y que no dijésemos una palabra. He pasado mucho tiempo en Estados Unidos desde entonces, y entiendo por qué se tomaron el juego de esa manera. Su cultura es totalmente distinta a la europea. Aquí estamos acostumbrados a reírnos de nosotros mismos, de formas muy diferentes. En América no lo pillan. Es una sociedad donde el racismo sigue siendo un tema actual, por lo que están ultrasensibilizados. Por eso, mientras que *Banzai* o *Bo Selecta* son allí divertidos –te gusten o no, son sólo parodias–, nuestro juego no".

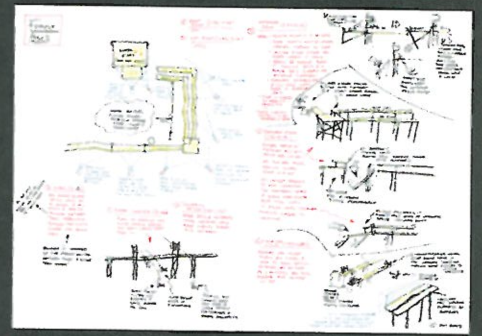
Hay una historia curiosa entre Microsoft, *Banzai* y *Kung-Fu Chaos*. El estudio mandó unos cuantos episodios de *Banzai* a Microsoft US, para explicar mejor su sentido del humor. ¿El episodio elegido –al azar– para ver en la sala de reuniones con varios ejecutivos de Redmond? "Adivina de quién es esta pilila". La historia de ese capítulo en concreto redujo las posibilidades de éxito de la broma a niveles bajo cero. "Nos contaron que la sala se quedó en completo silencio", nos confiesa Antoniades.

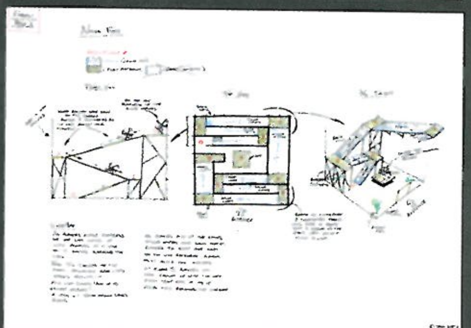
Hasta el redactor de EGM vio la ironía: los juegos asiáticos que gustan por aquellas tierras se hundirían como una piedra en América. "Ni nos lo planteamos al principio –continúa Antoniades–. Es completamente ridículo". Y es alarmante el hecho de que un solo redactor sea capaz de pasar por encima de la libertad de un consumidor para elegir y llevar a la tumba a un juego. "Comenzamos a trabajar en una continuación llamada *Kung-Fu Story* –recuerda Antoniades.– Pero con las ventas de *Kung-Fu Chaos* por debajo de las expectativas de Microsoft, quedó bastante claro que no iba a haber más capítulos. Así que volvimos a cambiar el concepto para desarrollar una historia para un jugador, pero tampoco salió nada de ahí. Sabíamos que era demasiado tarde para hacer una franquicia innovadora para la consola, así que pensamos en él como un juego para la 360, y Microsoft nos dijo que era demasiado pronto para desarrollar algo así. Y entonces empezamos a hacer *Heavenly Sword*". Y para quien lo haya olvidado, es un juego misógino en el que salen obesos mórbidos.

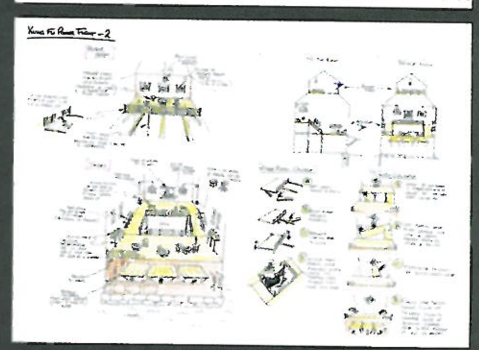


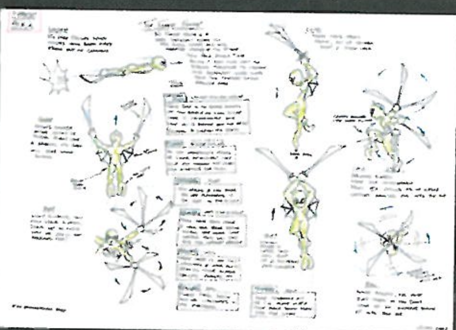
Películas como *Mr. Vampire* y *Gui Da Gui* condujeron al diseño de personajes como Sho-yu (arriba), muy fieles al original.











A Antoniades no le costó explicar el juego a su equipo: durante meses analizó y dibujó diseños que forman una documentación extraordinaria. Los programadores, dice, aún trabajan entusiasmados en la parte de preproducción, pese a que los documentos de 400 páginas en Word mandan en la industria.

A fondo

Todo sobre los nuevos desarrollos

El motor de los héroes

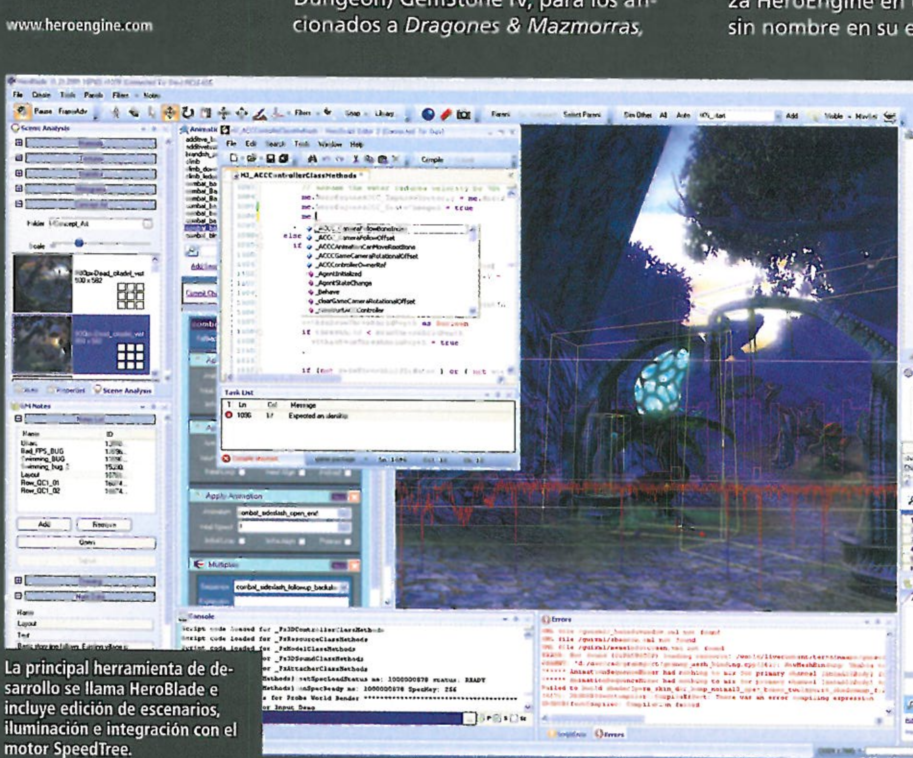
Así acabó uno de los desarrolladores de videojuegos online más veteranos creando el middleware más moderno

Cuando se trata de títulos multijugador masivos, lo que importa son los números. Ésa es la razón por la que Blizzard golpea a la industria cada mes con otra misiva sobre nuevas hordas chinas que se han apuntado a *World Of WarCraft*. Pero el volumen no es la única medida del éxito. La longevidad también demuestra calidad. Así, por ejemplo, si has estado dirigiendo una empresa que lleva 20 años haciendo MMOGs tienes el mismo derecho para sentirte orgulloso de tu éxito online, pese a tu falta de guerreros virtuales Sino.

Bienvenidos al mundo de Simutronics Corp y el de su fundador y presidente, **David Whatley.** Empezando en 1987, el desarrollador americano ha trabajado con AOL o CompuServe antes de lanzar su propio portal, Play.net, y su MUD (Multi-User Dungeon) GemStone IV, para los aficionados a *Dragones & Mazmorras,* que sigue vivo por 15 dólares al mes, 20 años después de su lanzamiento.

Por impresionante como esto pueda sonar, todavía no era suficiente para que Whatley honrase las páginas de esta sección. La clave de su aparición es la herramienta de desarrollo para juegos online HeroEngine. "Empezamos a trabajar con HeroEngine porque necesitábamos esta tecnología para un proyecto, y no existía ninguna herramienta que hiciese lo que necesitábamos"–explica Whatley para aclarar el cambio que dio su empresa para pasar de desarrollar videojuegos a desarrollar programas middleware–. Cuando enseñamos a otras personas el pack de herramientas que habíamos creado, aporreaban nuestras puertas para obtener una licencia de uso", afirma. Uno de los que aporreaban con más fuerza era BioWare, que utiliza HeroEngine en un proyecto todavía sin nombre en su estudio de Austin.

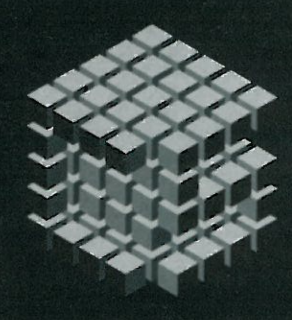
www.heroengine.com



La principal herramienta de desarrollo se llama HeroBlade e incluye edición de escenarios, iluminación e integración con el motor SpeedTree.

HERO engine™

heroengine.com



HeroEngine soporta hasta 256 texturas en cada una de las cuatro capas usadas para la superficie.





"El motor está siendo utilizado en algunos de los mejores desarrollos del entorno MMO –añade el vicepresidente ejecutivo de Simutronics, **Neil Harris**–. Además de BioWare, tenemos ZeniMax [dueños de Bethesda] y un par de otras empresas de las que todavía no podemos hablar. Son proyectos de gran escala, con ciclos de muchos años en desarrollo y millones de dólares en presupuesto".

Desde luego, pese a llevar apenas dos años en el mercado, Simutronics está posicionando a su HeroEngine como el Unreal Engine 3 de los desarrollos para videojuegos. "Creemos que es el mejor motor para MMOGs que existe, ya que proporcionamos las mejores posibilidades de desarrollo y contamos con un montón de ingenieros trabajando para mejorar la competitividad –argumenta Harris–. Y ésa también es la razón por la que HeroEngine viene con un precio similar al del motor Unreal 3".

¿De qué va realmente HeroEngine? Harris explica: "Es muy diferente a otras herramientas que hay por ahí. Es un nuevo paradigma en el horizonte del desarrollo". Vaya, ha dicho "paradigma". "Es una palabra sobreutilizada, pero en este caso es adecuada –añade Whatley, tomando el relevo en la conversación–. El desarrollo tradicional para juegos online si tu empresa se dedica a todos los aspectos del juego es que trabajas exclusivamente en tu área todo el tiempo, y lo que haces no afecta a nadie hasta que se fusionan los cambios con el código base principal. Los beneficios son que puedes trabajar independientemente sin molestar a nadie hasta que esto funciona. Con HeroEngine todo el mundo trabaja bajo el mismo entorno, sin importar el área en la que estén involucrados, y todos los cambios se salvan instantáneamente en el sistema. Las ventajas son que, a diferencia de desarrollos tradicionales, la gente no tiene que dejar de trabajar mientras se está compilando el código. Simplemente no tienes que hacer eso con HeroEngine. Todo el trabajo se hace en tiempo real con el servidor, lo que acelera notablemente tus posibilidades para desarrollar un juego, especialmente en la fase de diseño inicial. Es en ese matiz en lo que es paradigmático".

Como ejemplo, Whatley dice que los diseñadores de niveles pueden jugar con el título e inmediatamente ir al modo de edición y mover objetos. Normalmente, esto rompería el proceso de renderización, requiriendo navegación por menús y demás actos que consumirían cierto tiempo. HeroEngine puede actualizar dinámicamente estos procesos con microactualizaciones que parchean los cambios cuando quiera que sean necesarios. Por supuesto, tales ventajas siempre llegan con desventajas añadidas, y en el caso de HeroEngine puede que sus clientes necesiten cierto tiempo para acostumbrarse a sacar el máximo partido a su flexibilidad. "Trabajamos mucho para rehacer los conceptos de nuestros clientes sobre problemas en desarrollo de juegos online que creen inherentes al mismo", explica Harris.

> **"La ventaja es que la gente no tiene que dejar de trabajar mientras se está compilando el código"**

Aparte de esto, el único inconveniente a la creciente popularidad de HeroEngine ha sido el impacto de *Hero's Journey*, el juego que originalmente inició el proceso de creación de HeroEngine. El desarrollo empezó a principios de esta década, pero todavía no tiene fecha de lanzamiento. "Somos una pequeña empresa, por lo que hemos tenido que reasignar nuestros recursos y centrarnos en el motor, Y, a pesar de que hemos dedicado un par de años o tres al desarrollo, todavía no tenemos nada que sacar a la luz", reconoce Harris. Pero todo apunta a que Whatley y Simutronics seguirán teniendo éxito en los juegos online los próximos años.



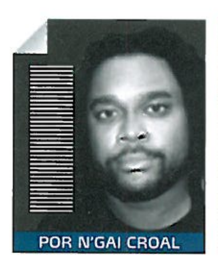
Las características clave de HeroEngine son las que proporcionan un entorno dinámico para desarrollo y pruebas. Las imágenes de esta página muestran el trabajo de tres personas operando en el mismo sistema.

Por qué es difícil explotar cosas online

Si te pones a investigar en los aspectos de HeroEngine, no hace falta que des muchas vueltas para encontrar la razón de que le llevase a Simutronics cinco años desarrollar un sistema plenamente funcional. Uno de los elementos más estudiados es incluir un entorno totalmente destructible, algo que involucra sincronizar cambios dinámicos en la geometría, físicas, navegación y en la IA tanto del usuario como del servidor.

"Normalmente, el servidor hace un seguimiento del estado del mundo de la misma manera que el cliente porque los códigos son idénticos; pero con mundos destructibles el servidor tiene que ser capaz de detectar los cambios, un hecho que puede afectar a la velocidad de respuesta –dice Whatley–. Incluso cuando implementamos esto en el servidor, puede llegar a no tener utilidad si la IA no puede sortear las dificultades que suponen los mundos cambiantes. Hay un montón de tecnologías que tienen que funcionar simultáneamente, pero creo que entre 8 y 12 meses habremos incluido mundos de este tipo en HeroEngine".

Relacionado con esto está el asunto de que cada sistema de HeroEngine tiene que funcionar "en directo". Es un punto significativo si se utilizan herramientas de terceras empresas, como Wwise de Audiokinetic, que Simutronics ha incorporado a HeroEngine. "Estamos colaborando con un montón de proveedores de middleware para adaptar sus herramientas a nuestras necesidades, ya que tenemos requisitos muy específicos para implantar actualizaciones dinámicas", dice Whatley.



POR N'GAI CROAL

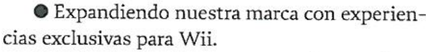
JUGANDO EN LA OSCURIDAD ...porque la gente se niega a ver

La tiranía del juego de los 60 dólares

Cuántas lecciones se pueden aprender de un juego al que uno ya no juega? Hace unos meses usé la serie de EA Sports *Madden NFL* para argumentar que los productores del videojuego necesitan reconsiderar su aproximación doctrinal para mejorar el desafío, progresión y recompensa que ofrecen. Pero ¿por qué *Madden* es tan difícil de controlar?

Incluso más desconcertante es, ¿por qué es tan difícil volver a retomar el juego después de un largo periodo sin echar unas partidas? Después de todo, mientras el juego de rugby actual es bastante complicado, no cambia mucho de temporada a temporada. En la última Electronic Gaming Summit, el presidente de EA Sports, Peter Moore, dio una charla titulada: "EA Sports: ¿Cómo vamos a seguir en el juego?" y expuso su división clave de principios:

- Captando nuestro núcleo de jugadores con innovaciones impactantes.



> ¿Por qué no se cambia el modelo de negocio para *Madden NFL* de 60 dólares a 40 dólares por disco o suscripción de 2 dólares al mes?

- Expandiendo nuestra marca con experiencias exclusivas para Wii.
- Seduciendo a las masas con el nuevo lanzamiento del Freestyle EA Sports.

Pero de nuevo surge la pregunta: ¿por qué es necesario innovar en un deporte que es en gran parte lo mismo año tras año? Porque EA trata de convencerte para que te compres el mismo juego año tras año. Sin estas innovaciones, deberían convencerte para gastarse 60 dólares por una lista de actualizaciones y nuevos gráficos. Como resultado, *Madden NFL 2009* alardeará de varias innovaciones, seguido del *Madden NFL 2010*, del *Madden NFL 2011* y así sucesivamente.

Y mientras algunas de estas continuarán con versiones posteriores, muchas de ellas continuarán intactas. En otras palabras, EA Sports es un esclavo de su modelo de negocio, un fenómeno al que yo llamo "la tiranía del juego de los 60 dólares". Incluso *Madden NFL* es una franquicia extremadamente exitosa, la barrera para entrar (y volver) pasa inadvertida y artificialmente elevada cada año para incitarte a comprarlo. Y la resistencia es inútil; si decides no tomar parte de la nueva versión y tus amigos se lo compran, estás aislado a la hora de jugar con ellos. Durante la parte de las preguntas y respuestas de la entrevista de Moore, le pregunté cómo intentaba abordar el problema de la composición de los títulos de EA Sports, a lo que respondió que cada uno de sus estudios planeaban incorporar ambos: IA adaptativa y nuevos tutoriales en sus juegos. Pero soy escéptico en que ninguno de los dos aspectos sea algo más que una tirita.

Luego, si el modelo de negocio de EA Sports está llevando al equipo de promoción por el camino equivocado, ¿por qué no se cambia el modelo de negocio para el *Madden NFL* de 60 dólares a 40 dólares por disco o descargárselo por una subscripción de dos dólares al mes? ¿O dar una versión básica del juego gratis, pero con una suscripción de 5 dólares al mes? Estoy seguro de que, en principio, los números no le saldrían al departamento financiero de EA, y eso sin hablar de los riesgos que puede suponer esta acción. Pero adonde yo quiero llegar es al hecho de que, cambiando el modelo a un sistema de suscripción mensual, la relación de EA Sports con el cliente podría cambiar a una que no necesite renovaciones masivas cada año para hacerlo más complejo. En vez de eso, el equipo de *Madden* podría centrarse en hacer cambios más pequeños alrededor de la jugabilidad, creando una fuerte red social partiendo del hecho de que mucha gente compra el juego, y realizar cambios más radicales a largo plazo.

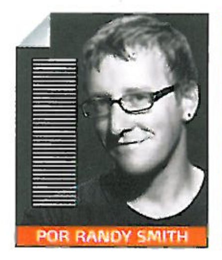
Otros que podrían tomar este ejemplo son los chicos de Activision con su franquicia *Call of Duty*. La última incorporación a la serie, *Call of Duty 4: Modern Warfare* de Infinity Ward, ha vendido más de diez millones de copias en todo el mundo. Por ahora, se ha lanzado un solo pack de mapas, pero, por lo que he hablado con fuentes cercanas a la empresa, no saben a ciencia cierta cuánto tiempo seguirán apoyando a este juego cuando *World at War* esté en el mercado. No tiene ningún sentido para el juego que se ha convertido en el *Counter-Strike* de las consolas, especialmente cuando *COD4* está ambientado en tiempos modernos, mientras que su inminente continuación se desarrolla en la Segunda Guerra Mundial. Si Activision e Infinity Ward pensaran en sus usuarios como si fueran una comunidad en lugar de unos meros espectadores, seguramente harían algo parecido a lo que Valve lleva tiempo desarrollando con *Team Fortress 2*, dándoles a sus jugadores actualizaciones periódicas —que en realidad sólo son aditivos al valor base del título en sí— en vez de lo que está haciendo EA con su *Madden*.

Pese a que no dudo de que algunos usuarios de *COD4* se decantarán temporalmente por el nuevo juego, la mera magnitud del parque de jugadores ya implantados en *COD4* casi garantiza que esta comunidad seguirá activa mucho tiempo, y merece que se la tenga en cuenta hasta, como mínimo, que aparezca el siguiente *Modern Warfare*. Ya va siendo hora de echar abajo la tiranía a la que nos tiene acostumbrados el reinado de los productos embalados a 60 dólares. ¿Quién será el siguiente en rebelarse?

***N'Gai Croal escribe sobre tecnología en la revista* Newsweek. *Puedes encontrar su bitácora en la dirección* blog.newsweek.com/blogs/levelup/**



Ilustración:



POR RANDY SMITH

HOLA, SOY RANDY Diseño de videojuegos y tal

Lo que pasa en la cárcel se queda en la cárcel

Cada vez que mi primo y yo quedamos acabamos en la cárcel. No es adrede; vamos a un local de striptease y acabamos en una pelea, o cogemos "prestado" un coche en el momento equivocado, o tomamos el "atajo" del parque cuando las señoras están dando su paseo, y cosas así. En esos momentos, suelo tener la brillante idea de vacilarle a los polis y darles el esquinazo, pero momentos después estoy empotrado a 3 metros de altura entre un orfanato y una iglesia, dentro de un todoterreno lleno de humo, y poco después me toca correr esquivando el tráfico mientras los coches de la pasma me persiguen sin tregua. Me preocupaba el hecho de que tanto dar con mis huesos en el trullo iba a quitarle a mi primo las ganas de llamarme, pero me sigue llamando con el mismo entusiasmo. Así que supongo que le mola tenerme a su lado en esta inmensa urbe, que él sólo llegaba a vislumbrar cuando leía las revistas de moda escondidas bajo el colchón.

> "Momentos después estoy empotrado entre un orfanato y una iglesia, dentro de un todoterreno lleno de humo"

¿Recuerdas tu anécdota favorita que te sucedió mientras jugabas al *GTAIII?* La mía es ésta: estaba saliendo de un coche en llamas, mientras se acercaba a toda velocidad un coche de policía que amenazaba mi integridad virtual. Pero en el último momento, un poste de la luz lo desvía inofensivamente sobre mi cabeza. La historia preferida de Harvey Smith de *GTA* es una en la que casi le pilla una patrulla costera cuando intentaba ocultar en las alcantarillas el cuerpo de una criada que estaba inconsciente, y vio desde su escondite cómo el cuerpo salía a pleno mar. Tenía que tomar una rápida decisión: ¿rescatarla para evitar que se ahogase, o permanecer en la sombra?

Llevamos con nosotros estas historias como si fueran trofeos porque sabemos que nosotros las provocamos. Todos los jugones experimentados pueden distinguir entre los sucesos que se desarrollan de la misma manera para todos los usuarios y las situaciones que sólo existen como resultado de sus acciones o elecciones particulares. El término oficial para esto es "historias emergentes" o "historias consecuentes", y personalmente sólo me engancho a los juegos en los que esto sucede. La sensación de crear es diferente a cualquier otra vivencia virtual, incluso siendo algo difícil de explicar.

Como diseñador, necesitas tres cosas para activar narrativas emergentes en tus juegos. La primera es pensar en el diseño del juego centrándote más en las herramientas para personalizar las situaciones que en las experiencias que quieres que tenga el jugador. A menudo esto significa permitir hacer cosas sin perder el control cuando los jugadores encuentran alternativas válidas para lo que tenías en mente. Como jugador, sabemos que es divertido vencer a los enemigos tal y como tenía pensado el diseñador, pero es mucho más gratificante vencer al diseñador. La segunda cosa que debes tener en cuenta es la de crear un sistema de juego que influya en producir comportamientos emergentes, pero sólo este punto ya es suficiente para tratarlo en una columna aparte. La tercera es la de "montar los andamios", lo que quiere decir que se añade una profundidad interactiva en las direcciones que quieras.

Si le contase mi historia de *GTAIII* a Rockstar, probablemente la respuesta sería: "¡no me digas! Esa era la idea, merluzo". Quizá no tenían en mente mi ejemplo preciso, pero montaron los andamios para persecuciones policiales, físicas de coches y postes de la luz para que sucedieran este tipo de cosas, y por eso les agradecemos la ocurrencia con nuestra gratitud y enormes montones de dinero. Personalmente, pienso que nadie en el equipo programador podía haber previsto la experiencia de Harvey. Los andamios del sigilo, de las patrullas de vigilancia y de llevar cuerpos estaban ahí para soportar historias emergentes de las que tanto habíamos oído hablar, pero había otros andamios construidos para hacer del escenario un mundo consistente y creíble. Es decir, nuestra respuesta activa para no dejar que alguien se ahogue.

Las historias emergentes de *GTA* hasta la fecha trataban sobre acercarse a hurtadillas a un castillo y caminar sobre musgo, lo que nunca iba a cambiar la vida de nadie. *GTAIV* expande sus temas habituales con una novedad importante: la de hacer amigos a través de minijuegos. De todas formas, es difícil no pensar durante mis partidas en el pobre Roman y la cantidad de horas que se pasa detrás de la barra de un bar, si bien nunca se queja de ello. Si le contara esto a Rockstar, probablemente la respuesta sería: "Ejem... nunca previmos que alguien sería tan idiota como para pasar tanto tiempo ahí metido". Pero no tenían que preverlo, sólo tenían que haber trabajado más en esa dirección.

¿Por qué no desarrollar personajes que responden adecuadamente a citas que acaban en una noche en el trullo y otros que duden en salir contigo si les das calabazas aunque sea sólo una vez? Mis nuevos amigos podrían sentirse inseguros si siempre les dejase plantados, o sus destinos podrían cambiar si les presentase entre ellos. Si Rockstar hubiese pensado en esto, quizá hubiesen obtenido ese último punto de Metacritic.

Randy Smith es diseñador jefe en el estudio de EA en Los Ángeles. Trabaja en una colaboración con Steven Spielberg.



Ilustración: tstokes

Edge y Activision SORTEAN

5 ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS PARA PS3 Y 5 PARA XBOX 360

Es el año 2065. Debes trabajar por equipos en la guerra entre humanos y stroggs para decidir el futuro del planeta. Si juegas campañas con varias misiones podrás conseguir experiencia y ascender para comparar tus resultado con otros jugadores.



CÓMO PARTICIPAR:

Rellena y envía este cupón a: Revista EDGE. Covarrubias, 1, 28010 Madrid. Sólo se admitirá un cupón por persona. La lista de los ganadores saldrá publicada en el número 30 de EDGE. Si eres suscriptor, puedes enviar tu número de suscripción junto con los datos por e-mail y entrarás en el sorteo igualmente"

INDICA QUÉ PLATAFORMA PREFIERES: ❑ PlayStation 3. ❑ Xbox 360.

Y RESPONDE A ESTA PREGUNTA: *¿Cómo se llama el ejército humano en* Enemy Territory: Quake Wars?

a) ❑ Fuerzas Globales de Defensa (FGD)
b) ❑ *Starship Troopers*
c) ❑ *La Horda*

¿Qué webs de juegos visitas de forma habitual?

❑ revistaedge ❑ meristation ❑ 3Djuegos
❑ hardgame2 ❑ 1up ❑ gametrailers ❑ vandal
❑ gamespot ❑ eurogamer ❑ Otras (escribe cuál, por favor)
....
....

Nombre: .... Apellidos: ....
Tel.: .... Dirección: ....
C.P.: .... Población: ....
Provincia: .... Edad: ....
E-mail: ....

Fórum



Número 27

ONLINE OFFLINE

Extractos del foro de discusión de www.revistaedge.es

Tema: Adaptaciones cinematográficas

Cualquier cosa es susceptible de ser adaptada al cine, pero el prestigio en dicha traslación aumenta si el original es un libro y no un cómic. Y no digamos un juego. ¿Sabéis de alguna película basada en un videojuego digna de mención?, ¿qué juego os moris por ver en la gran pantalla?

NAG-NAG

¿la película de Mario? Esa en la que Bob Hoskins atraviesa paredes de cuevas y recorre ciudades de *Blade Runner* en decadencia mientras persigue gremlins gigantes y se deleita con los contoneos de la madrastra de Harry Potter. ¡Sí, genial! Muy recomendada, se parece a cierto juego antiguo de plataformas (*E.T.*, por supuesto).

ForoShock

Si en este mundo hay un experto en pasar videojuegos al cine, ése es mi gran hêroe Uwe Boll.

Bumerán

Ya ha pasado un buen puñado de meses desde que se iniciara la batalla entre consolas de sobremesa. Si bien Wii hincha pecho en lo que a ventas se refiere, la pugna tecnológica se centra en las otras dos.

Xbox 360 anduvo un buen trecho en solitario, recogiendo buenas impresiones en líneas generales, pero con la sombra de Ps3 cerniéndose sobre su futuro. Finalmente apareció "la negra" con unas características apabullantes sobre el papel. En su corazón, el Cell le proporcionaría una potencia superior a su competidora.

Pronto se hizo patente que la diferencia entre las dos consolas no era tan grande. Es más, muchos juegos parecían lucir más en el sistema de Microsoft. Desde Sony se argumentó que la programación para su máquina era más compleja, pero que cuando se empezase a programar directamente para PS3 en vez de hacer translaciones veríamos la potencia real de su creación. El tiempo pasaba y los propietarios de la consola nipona veían como tenían que preinstalar sus juegos en el disco duro y padecer de un servicio online frustrante aunque, eso sí, gratuito.

"Cabe preguntarnos si la consola de Sony posee el potencial que la compañía promete o si se ha cometido un error de arquitectura"

A estas alturas, vemos con la actualización 2.4 el intento de emular algunas de las características de la Xbox 360 que sigue campando a sus anchas y ofreciendo una calidad gráfica notable (Por cierto, mientras escribo estas líneas, se ha suspendido la actualización porque está bloqueando algunas consolas).

Los juegos se siguen programando para PC y Xbox 360 y servicios prometidos como home no aparecen.

En vista de lo expuesto, cabe preguntarnos si la consola de Sony posee realmente el potencial de mejora que la compañía promete o si, por el contrario, se ha cometido un error de arquitectura en su diseño

ASÍ PUNTÚA LA PRENSA DE VIDEOJUEGOS

Te recordamos las notas de los juegos aparecidos en el número 27 de Edge y, para que tengas una visión más completa, hemos recopilado las notas de diversos medios online y offline de todo el mundo.

	EDGE (sobre 10)	HOBBY CONSOLAS (sobre 100)	XTREME (sobre 10)	NGAMER (sobre 100)	NINTENDO ACCION (sobre 100)	XBOX 360 (sobre 10)	PLAYSTATION RO (sobre 10)	PLAYMANIA (sobre 100)	FAMITSU (sobre 40)	EGM (sobre 100)	MERISTATION (sobre 10)	VANDAL (sobre 10)	GAMESPOT (sobre 10)	1UP (A=10/F=0)	IGN (sobre 10)	EUROGAMER (sobre 10)
SUPER SMASH BROS BRAWL	9	94	9,3	96	97	-	-	-	40	94	9,5	9,6	9,5	A+	9,5	9
MGS 4: GUNS OF THE PATRIOTS	9	96	9,6	-	-	-	9,6	96	40	-	10	9	10	A	10	8
RACE DRIVER: GRID	9	92	8,8	-	-	-	9	91	-	-	8	9	8	A-	8,7	9
HAZE	5	85	6,2	-	-	-	7,5	89	34	-	5	7	6	C+	4,5	4
FF VIII: CRISIS CORE	6	90	8,7	-	-	-	9,4	93	35	86	8	9	9	A-	8,5	7
LEGO INDIANA JONES	6	80	8,7	-	-	8,1	-	-	-	75	-	-	8	A-	8	7
BOOM BLOX	8	88	8,7	87	90	-	-	-	-	97	8	9	7	A+	8,1	9
CIVILIZATION REVOLUTION	8	89	8,5	-	-	-	9	90	-	-	8	8,5	-	-	-	8
LOSTWINDS	8	-	-	83	-	-	-	-	-	-	8,5	8	5,5	A-	8,2	9
NINJA GAIDEN: DRAGON SWORD	7	86	-	80	-	-	-	-	30	86	8	8,5	8,5	A	8,6	7
JACK KEANE	7	-	-	-	-	-	-	-	-	-	7,5	-	7	A+	7,5	5
SOUL BUBBLES	7	-	8	-	91	-	-	-	-	-	-	9	7	B-	-	8
NOITU LOVE 2 - DEVOLUTION	7	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	A+	-	-
NEW TRACK&FIELD	7	80	-	78	86	-	-	-	-	-	7,5	5	-	-	8,5	8

¡Premio a la mejor carta del mes!

Escríbenos sobre un aspecto de la cultura del videojuego que te interese u opinando sobre cualquier artículo o crítica de la revista. EDGE se reserva el derecho de resumir o extractar las opiniones recibidas. El próximo mes una carta de las publicadas recibirá como premio una pistola con puntero láser para Wii. La carta ganadora de este mes, premiada con una pistola láser con puntero es de **Chuchomalo.**



que no le permite más que ir a la zaga de su competidora.

Yo me temo que la única gran ventaja de la ps3 es que es más silenciosa que Xbox 360.
Chuchomalo (vía foro)

Toda una visión de las dos consolas que pugnan por ser las mejores en tecnología y prestaciones multimedia. Pero no es menos cierto que la PS3 incluye blu-ray (aunque muchos no lo utilicen). Bueno, seguro que Sony tiene algo en marcha.

Tengo 32 años y juego desde los 11. Los videojuegos son mi pasión. Empecé jugando con el MSX que le regalaron a mi hermano en su comunión y todavía no he parado.

He tenido casi todas las consolas y las que no he tenido ha sido por falta de espacio y tiempo.

Últimamente me doy cuenta que un videojuego no es como antes, que se hacía muy esperado y que cuando salía lo exprimías hasta que sacaban una secuela. Todavía me acuerdo la de horas que me he chupado diccionario en mano para traducir los textos de *The Maze of Galious* y la satisfación de poder pasártelo. Pero ahora sale un juego y te lo pasas en cuestión de tiempo, no te atascas; si tienes tiempo, te lo pasas.

Actualmente la consola que tengo de sobremesa es una Xbox y no pienso cambiármela por el momento, y eso que la 360 me parece una monada, pero creo que la sociedad prácticamente te obliga a comprarte juegos sin pararte en ellos y disfrutar de los decorados.

Por eso estoy volviendo a desempolvar mi PSX y conectarla al ladito de mi Xbox e ir buscando joyitas para ambas consolas.

Con esto no quiero despreciar a las nuevas consolas, pero creo que se hacen más películas jugables que juegos de verdad.
Tritón (vía foro)

La sección de juegos retro de EDGE es una de las más apreciadas, por algo será. Como muchos otros productos, los juegos han pasado a ser productos de gran consumo y su rotación es como los estrenos de las películas, varios a la semana.

Siento que los Nintenderos que aman la Wii (les envidio y admiro) no compartan este pensamiento conmigo, pero ya voy notando como Nintendo y, en general, las compañías desarrolladoras con soporte en Wii se van poniendo las pilas. Primero fue *No More Heroes*, que ya apuntaba buenísimas ideas y parecía que metía a la Wii en un fichero en el que las compañías podían fijarse para comenzar nuevos proyectos, pues parecía que ya sólo existían PS3 y 360. Ahora Brawl me está fascinando, y supongo que al resto de jugadores que lo hayan pro-

sigue

Campus Party Valencia 2008

Vuelve el calor, y con él la Campus Party de Valencia, del 28 de julio al 3 de agosto. Dentro de las conferencias está la de David Font "synchrnzr", de Digital Legends, que hablará de la peculiar tecnología de audio usada en *One Sequel*, la de Ricard Pillosu, que hablará de behaviour trees, o la dedicada a informarte sobre cómo formar parte de la industria del videojuego. En el apartado de competiciones podrás presentar tu propio videojuego o demostrar tus habilidades para programar contrarreloj. Los talleres incluyen uno de XNA y otro de tecnologías de videojuegos. Los juegos españoles tendrán su espacio propio con una presentación y los premios Desarrollador.es. Más información en www.campus-party.org



Tema: Jugones de 60 años

¿Os veis con 60 años y dándole caña a los videojuegos? Mi respuesta es clara: Totalmente. De hecho, no me imagino mi vida desligada de un mando. Las palomas del parque tendrán que esperar.
esilvan242

Jugaré hasta que se me revienten los ojos.
Gokuten

¡¡¡Digo!!! Y más de anciano, que te permiten el doble de cosas por la edad. Yo a la silla de ruedas le implementaré un buen volante con force feedback y me echaré mis buenas timbas de *GT17 Prologue* en algún ciber-asilo recoleto y permisivo con los derivados del cáñamo. No hay otra.
Alienito

Totalmente, y espero que mi hij@ herede el mismo gusto por los videojuegos y tengamos esta afición en común.

De momento, me conformaré con encontrar una novia que me aguante a mí y a mis consolas.
FordCorleone

Prefiero morir jugando que vivir siempre desenchufado.
pepepepe

Nací con videojuegos y creo que moriré con ellos. Muchas veces nosotros mismos miramos el sector como si fuera algo raro. Dudo de que alguien hoy día se plantee si morirá viendo películas.

Todo forma parte del sector ocio y este no tiene porque estar ligado, a exceso de tiempo libre o falta de objetivos y futuro.

Sin ir más lejos, yo nací con videojuegos, mi familia jugaba a videojuegos, el sector de amigos que siempre he visto ha sido siempre gente con grandes carreras y prestigio y adicta a los videojuegos. No es cuestión de la responsabilidad que tengas, sino de que dispongas de tiempo libre.
Snake

Lectores premiados con 10 packs de funda y accesorios del sorteo de EDGE nº 26

Relación de los 5 lectores premiados con un pack para DS

1. **Inmaculada Pérez,** Alicante
2. **Juan Gaviño,** Cádiz
3. **Daniel Gutiérrez,** Barcelona
4. **Guillermo Portillo,** Cádiz
5. **Joan Carles Álvarez,** Barcelona

Relación de los 5 lectores premiados con un pack para PSP

1. **Dori Claro,** Castellón
2. **Alfredo Fajardo,** Albacete
3. **María Varela,** Almería
4. **Rubén Arbelo,** Canarias
5. **Julia Pérez,** Cádiz

bado les pasará igual. Ha conseguido que divida mi tiempo libre en "jugar a *MGS4*, jugar a *Brawl*, jugar a *Alone in the Dark*", y, con las novedades que tengo en mi estantería, es una tarea difícil. Un olé para Nintendo. Para terminar, proyectos que ya han salido como *Boom Blox*, que tiene un diseño simple y rebosa diversión por donde lo cojas, y proyectos que están en desarrollo, como *MadWorld*, que estoy seguro que a los hardcore gamers les/nos va a encantar. Espero volver pronto a jugar tanto con ella como con sus predecesoras Gamecube o N64.
Vlanco (vía Foro)

Todos disfrutamos de los juegos de Nintendo que en la Wii se pueden gozar en compañía de todo tipo de amigos y familiares, pero sin prescindir de otro tipo de juegos en otro tipo de consolas claro.



Tema: ¿Cómo eres jugando?
La forma de jugar a un juego varía notablemente entre cada individuo y en función del género de la obra.
ForoShock

Me gusta estar sola, concentrada y las largas sesiones en un juego de rol que se me resiste. Las partidas rápidas, para salir del estrés diario. Coger algún juego de yoyas versus y jugar unas 5 runds y listo, desestresada. Soy una fan de los juegos de dos o más mandos. Un SingStar no es lo mismo sin una parranda de amigas locas.
Mistique

En el sofá del salón. Eso sí, nunca falta el refresquito. Eso sí, paro cada 45 minutos, que no quiero que la 360 me haga el "que te explota que exploó"
Ahís

Los columnistas de la revista están bien, me refiero que cada uno da su opinión, no olvidemos que son expertos en el tema, igual que en cualquier columna de opinión de cualquier otro medio, quien habla lo hace sobre lo suyo y teniendo buena información o buena intuición de muchas años trabajando en ello, así que la opinión es opinión y por lo tanto discutible. Yo sigo esperando que se hagan columnas de opinión de aquí... que salgan nuestros expertos a la luz, desarrolladores, programadores, redactores, distribuidores...
periquín (vía foro)

Es difícil conseguir gente que tenga una trayectoria profesional tan amplia, que sepa mucho de juegos, que sepa escribir y contar cada mes algo interesante y que además quiera dedicar parte de su escaso tiempo a colaborar en una revista, pero seguiremos buscando gente de aquí.

Leo asombrado la polémica porque Barcelona aparezca en el videojuego *The Wheelman*, "un violento videojuego de acción" y me parece absurdo que el Ayuntamiento se plantee medidas legales para pedir que se retire el juego. ¿Y la imagen de Sevilla que ofrecía el libro *La Fortaleza Digital* de Dan Brown?, ¿y la de La Mancha de *El Quijote?* A ver cuándo se superan los prejuicios.
Nolano

Sin duda son prejuicios, ya que en otro tipo de expresiones artísticas como libros, cómics, cuadros etc. no se tiene esto tan en cuenta.

Éste es tu espacio. Envíanos un e-mail **(opinionesedge@globuscom.es)**, poniendo Fórum en el asunto. O por carta: Fórum, revista Edge, C/ Covarrubias, 1, 1ª Planta. 28010 Madrid

Crashlander™
BY JAMES HUTCHINSON

AVISO. MOCO PEGADO A COLA. VIENE RÁPIDO.
¡OH OH!.
¡ASÍ ES, TORTUGA! ¡VOY A POR TI!
¡EL CHIP!
PERO, ¡ES IMPOSIBLE, SALÍ CON VENTAJA!
ESO ES LO QUE DICEN TODOS.
¡MÉTETE ESTO POR EL CANAL DE DISTRIBUCIÓN!
¡TOMA! HA SIDO UN PLACER PONERTE AL DÍA.
¡ME REFIERO A LAS CIFRAS DE VENTAS!
EN EUROPA.
MIERDA. EXPLOTÓ ANTES DE QUE SE LO ACLARASE.

El archivo de Crashlander está disponible en www.crashlander.com/edge



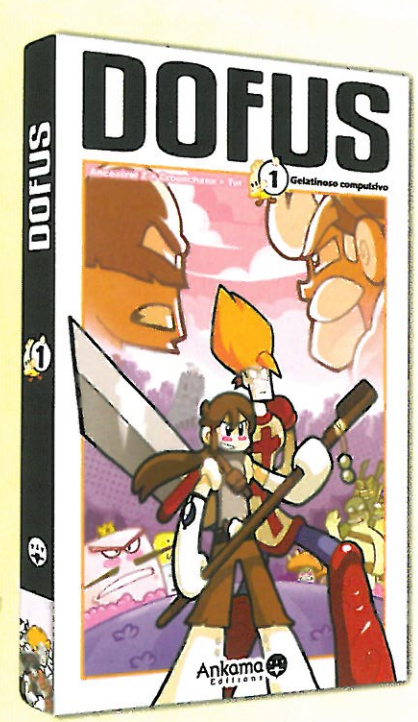
EDGE y ANKAMA GAMES

SORTEAN

- **5 abonos a Dofus de un año**
- **10 peluches *chacha* grandes**
- **30 mangas Dofus**

Dofus es un juego de rol multijugador masivo por internet (MMORPG) hecho en flash con gráficos en 2D en el que la estrategia es básica. Su personalidad proviene del humor y unos gráficos de inspiración manga.
En la provincia de Amakna, la desaparición de los preciosos Dofus, unos huevos de dragón, ha perturbado el día a día de sus habitantes. Al tiempo que suceden extraños fenómenos en los bosques de la provincia eterna, los aventureros online se han lanzado a la búsqueda de los dofus. Más información en **www.dofus.com**





CÓMO PARTICIPAR:

Rellena y envía este cupón a: Revista EDGE. Covarrubias, 1, 28010 Madrid. Sólo se admitirá un cupón por persona. La lista de los ganadores saldrá publicada en el número 30 de EDGE. Si eres suscriptor, puedes enviar tu número de suscripción junto con los datos por e-mail y entrarás en el sorteo igualmente"

INDICA QUÉ PREMIO TE INTERESA: ❑ Abono a Dofus. ❑ Peluche chacha. ❑ Manga Dofus.

Y RESPONDE A ESTA PREGUNTA: ***¿Qué necesitas para jugar a Dofus?***

a) ❑ Un navegador en el ordenador, porque es flash.
b) ❑ Comprarte una consola especifica.
c) ❑ Bajarte el programa y una tarjeta gráfica más potente.

¿Qué revistas de juegos compras de forma habitual?

❑ NGamer ❑ Playstation (Revista Oficial) ❑ Superjuegos Xtreme
❑ Nintendo acción (Revista Oficial) ❑ Computer Hoy Juegos
❑ Micromanía ❑ Edge (versión inglesa) ❑ Hobby Consolas
❑ Otras (escribe cuál, por favor)
....
....

Nombre: .... Apellidos: ....
Tel.: .... Dirección: ....
C.P.: .... Población: ....
Provincia: .... Edad: ....
E-mail: ....

NEW GAME

LOAD GAME

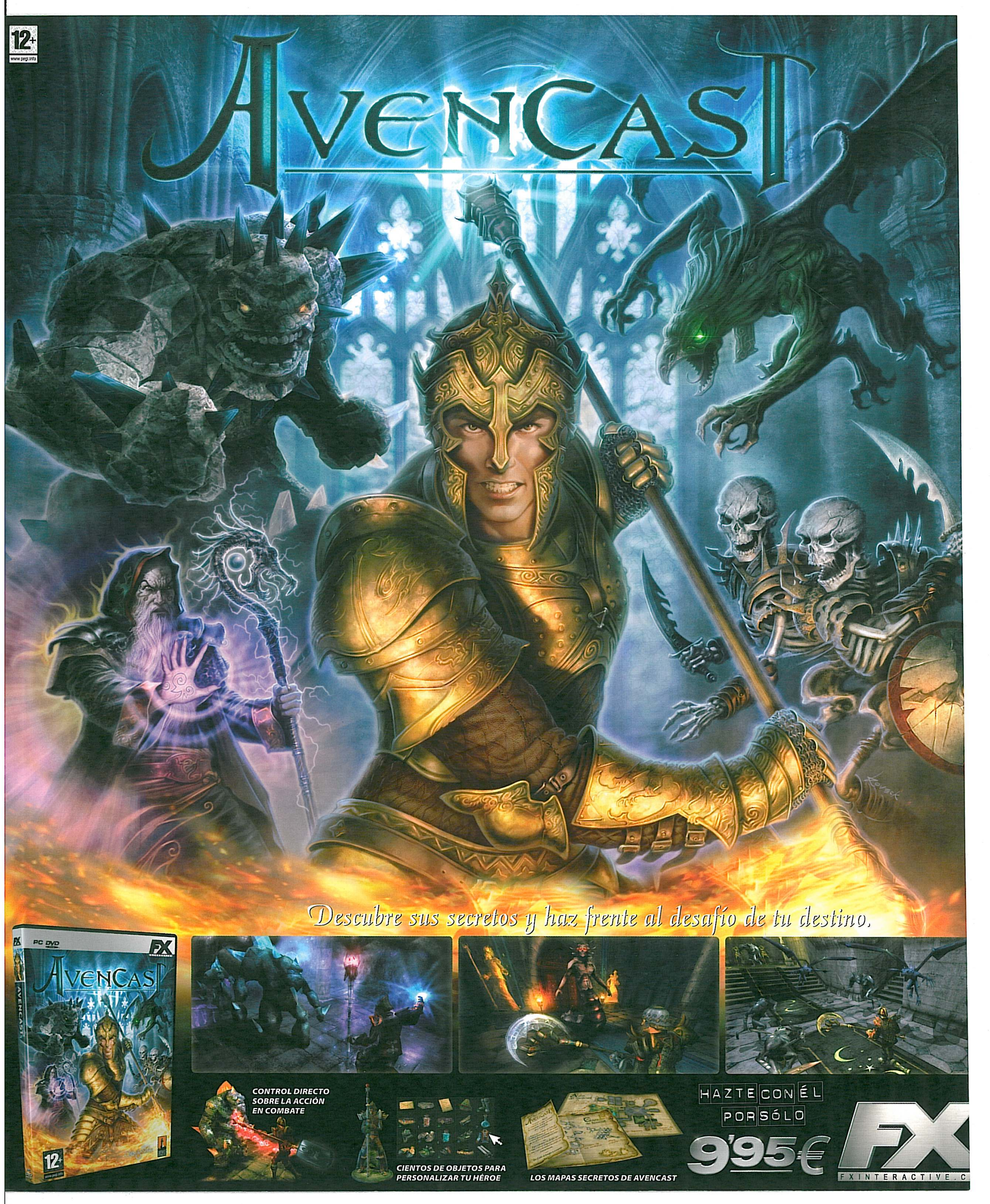
EXTRAS

OPTIONS

Próximo número

Edge 29

WorldShift, Ferrari Challenge, Soul Calibur IV, Final Fantasy Tactics A2 y muchos más...


12+
www.pegi.info
AVENCAST
Descubre sus secretos y haz frente al desafío de tu destino.
PC DVD
FX
AVENCAST
CONTROL DIRECTO SOBRE LA ACCIÓN EN COMBATE
CIENTOS DE OBJETOS PARA PERSONALIZAR TU HÉROE
LOS MAPAS SECRETOS DE AVENCAST
HAZTE CON ÉL
POR SÓLO
9'95€
FX
FXINTERACTIVE.C